DIDIANA JONES
EM BUSCA DO IOIÔ SAGRADO
ESPECIAL RPG
O JOGO EM QUADRINHOS
AS AVENTURAS DOS
Trapalhões
Abril Jovem
Cr$ C14
EM BUSCA DO IOIÔ SAGRADO
2
QUADRINHOS BRAZUKAS
XUGISMUNDO SCANS
GUSTAVO
NAPOLEÃO
VOCÊ DECIDE O DESTINO DE DIDIANA JONES!

NOVIDADE SENSACIONAL

TEM ÁLBUM E FIGURINHAS DENTRO DA SUA REVISTINHA.

Veja só que lance legal.
Dentro da revista As Aventuras dos Trapalhões, n.° 42 de maio, vem um álbum chocante dos melhores trapadesenhos pra você destacar, montar e ainda 7 figurinhas pra colar.
Nos n.os 43 e 44, vêm mais 7 figurinhas em cada revista, pra você completar o álbum.
Divirta-se com as aventuras das três revistas e faça uma "coleçãozis" de arrepiar!

Abril Jovem

Nas bancas em maio, junho e julho/93.

© 1993 OS TRAPALHÕES-CESAR SANDOVAL

ESPECIAL RPG
O JOGO EM QUADRINHOS

AS AVENTURAS DOS TRAPALHÕES

RPG SIGNIFICA ROLE PLAYING GAME, OU JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS. NESTE JOGO, VOCÊ É O HERÓI E O SUCESSO SÓ DEPENDE DE SUA INTELIGÊNCIA, ESPERTEZA E SORTE.
VOCÊ CONSEGUIRÁ CONDUZIR DIDIANA JONES PELA PIRÂMIDE DO FARAÓ TUT-FRUTTY OU VAI CAIR EM ALGUMA ARMADILHA? SERÁ DERROTADO POR ALGUM MONSTRO OU ENCONTRARÁ O LENDÁRIO IOIÔ SAGRADO?
TUDO O QUE VOCÊ PRECISA PARA EMBARCAR NESSA AVENTURA É: DADO, LÁPIS E BORRACHA.

A FICHA DE PERSONAGEM

Você vai precisar da Ficha de Personagem (págs. 26 e 27) para jogar **Em Busca do Ioiô Sagrado.** Veja como usá-la:
1 - No espaço marcado **nome do jogador,** escreva seu nome.
2 - No espaço marcado **nome do personagem,** escreva **DIDIANA JONES.**
3 - Jogue o dado, some 6 ao resultado e escreva no espaço marcado **ataque.**
4 - Jogue o dado, some 6 ao resultado e escreva no espaço marcado **energia.**
5 - No decorrer da história, você saberá quando anotar alguma coisa em **objetos normais, objetos especiais** e **dinheiro.**

ATENÇÃO: Muita coisa que você anotar vai mudar durante a aventura. Portanto, só use lápis.

ATAQUE E ENERGIA

ATAQUE é a medida da esperteza de Didiana Jones. Você vai precisar usá-la quando lutar com um inimigo ou em outras situações. O número de pontos do **ataque** pode diminuir ou aumentar durante a história. Quanto mais, melhor!

ENERGIA é a medida do *pique* do Didiana. Cada vez que ele leva um golpe de um inimigo, sua **energia** cai um ponto. Se chegar a zero, Didiana é derrotado e a aventura termina.

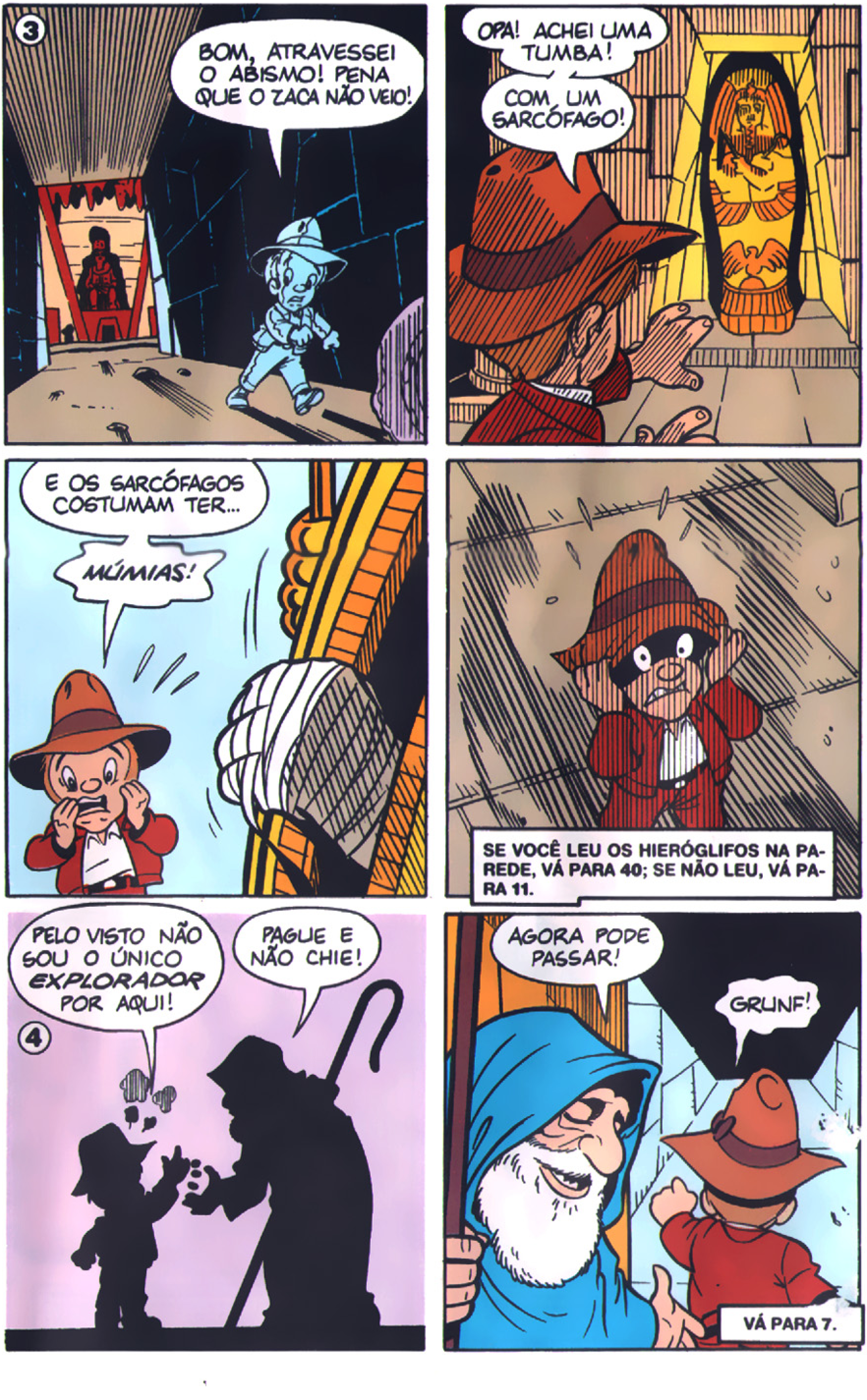
A HORA DO CAFLITO

Toda vez que aparecer a palavra **caflito,** Didiana terá que lutar com algum inimigo. As regras do **caflito** são as seguintes:

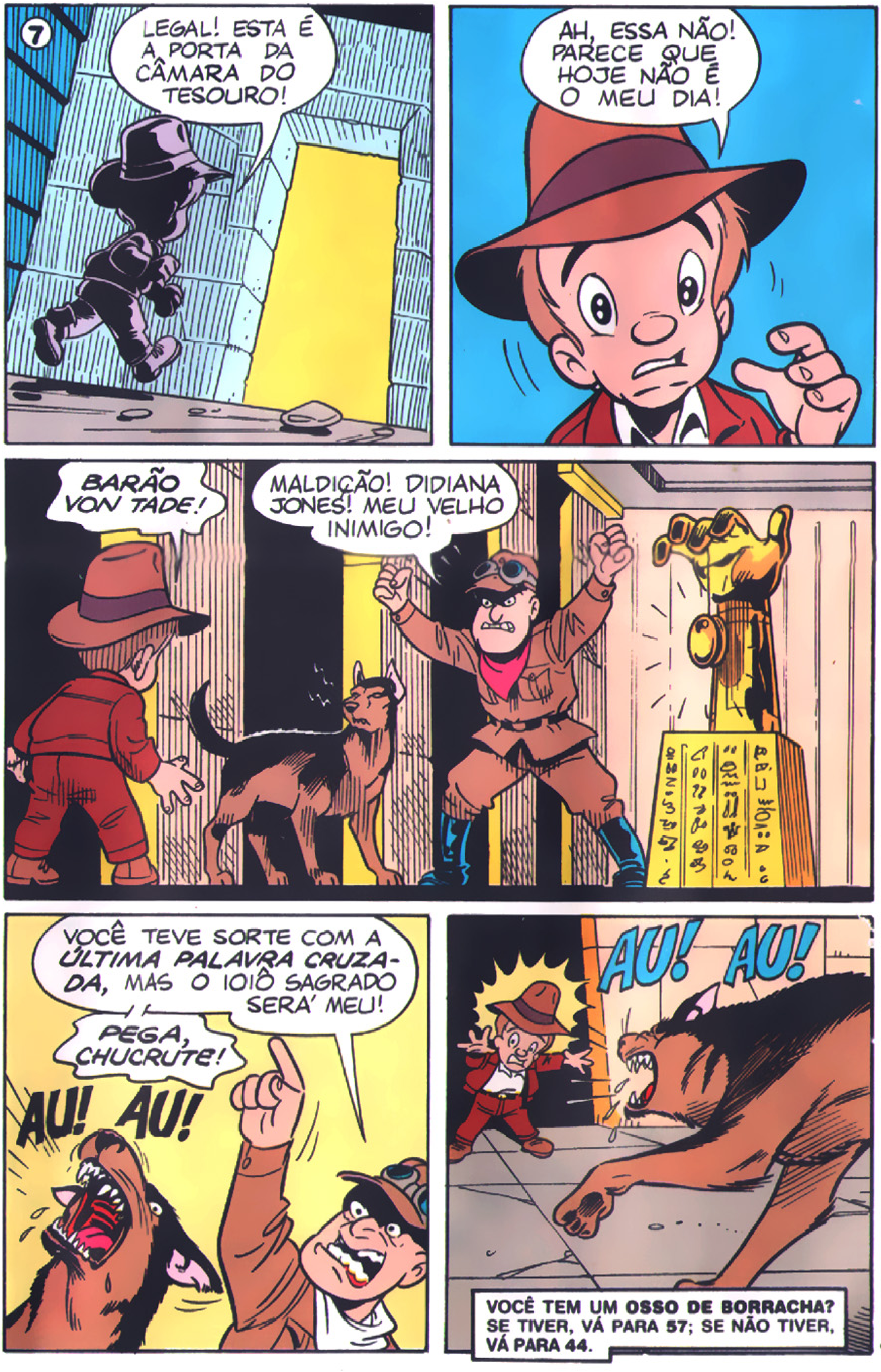
1- Jogue o dado e some **ao seu ataque.**
2- Jogue o dado e some ao **ataque** de seu inimigo.
3- Se o seu total for maior que o do seu inimigo, Didiana acertou uma chicotada nele e o inimigo perde um ponto de **energia.** Mas, se o resultado dele for maior, é Didiana quem perde um ponto.
4- O **caflito** termina quando a **energia** do inimigo (ou a sua!) chegar a zero.

Argumento: MARCELO CASSARO   Desenhos: GUSTAVO MACHADO   Arte Final: JAIME PODAVIN

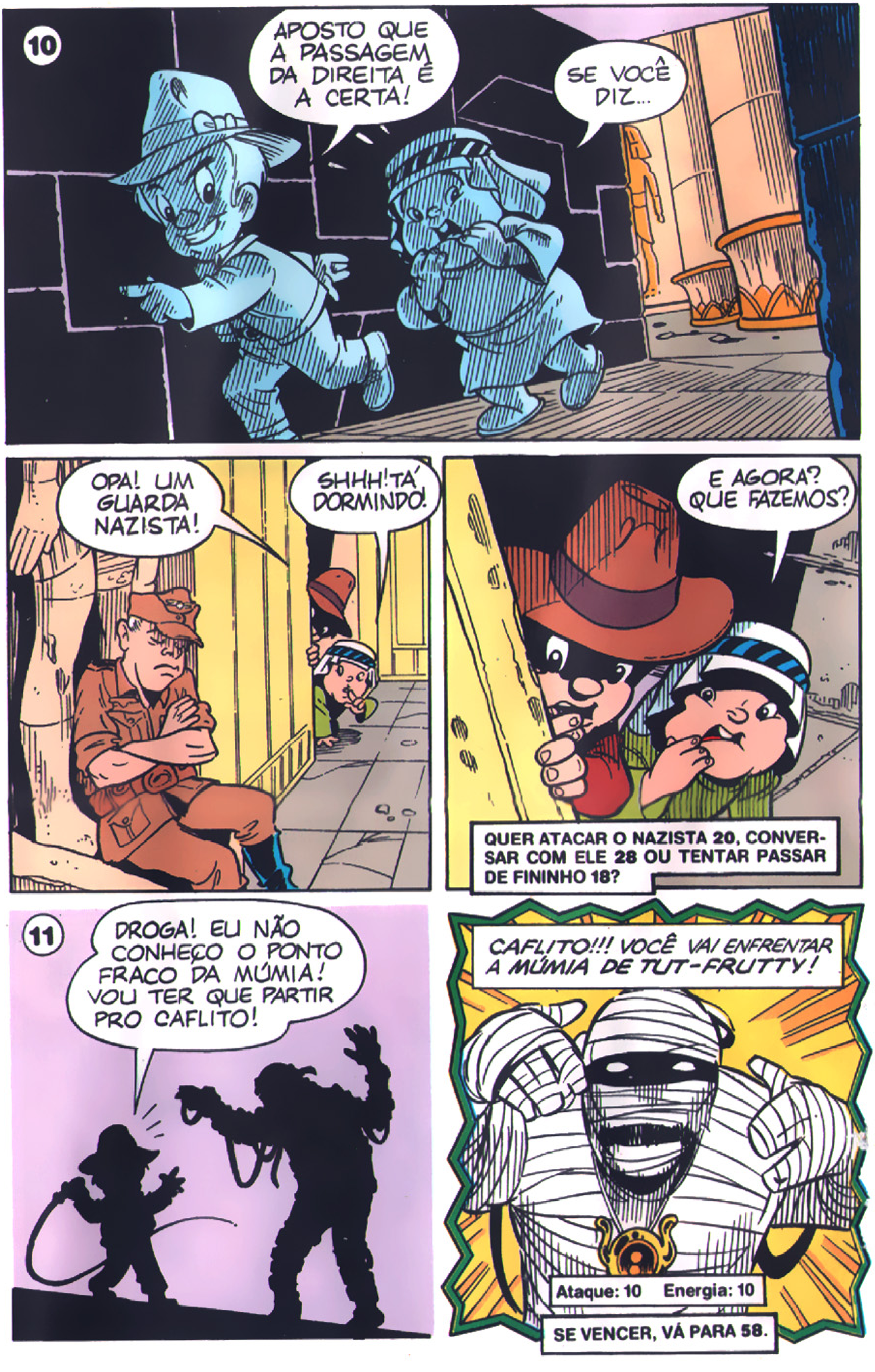
OLHA LÁ! A TENDA DE UM MASCATE!
EI! A GENTE PODIA COMPRAR MAIS EQUIPAMENTOS!
E ENTÃO, DIDIANA? O QUE ACHA?
SE QUISER COMPRAR ALGUMA COISA, VÁ PARA 12; CASO CONTRÁRIO, VÁ PARA 17.
2
BEM, NOS LIVRAMOS DO MORCEGO! VAMOS EM FRENTE!
OLHA SÓ, DIDIANA! UM MONTE DE HIERÓGLIFOS NA PAREDE!
VOCÊ CONSEGUE TRADUZIR?
SE TIVER UM DICIONÁRIO HIERÓGLIFO - PORTUGUÊS, VÁ PARA 42; SE NÃO TIVER, VÁ PARA 48.


3
BOM, ATRAVESSEI O ABISMO! PENA QUE O ZACA NÃO VEIO!
OPA! ACHEI UMA TUMBA!
COM UM SARCÓFAGO!
E OS SARCÓFAGOS COSTUMAM TER...
MÚMIAS!
SE VOCÊ LEU OS HIERÓGLIFOS NA PAREDE, VÁ PARA 40; SE NÃO LEU, VÁ PARA 11.
4
PELO VISTO NÃO SOU O ÚNICO EXPLORADOR POR AQUI!
PAGUE E NÃO CHIE!
AGORA PODE PASSAR!
GRUNF!
VÁ PARA 7.

5
SERÁ QUE FOI UMA BOA IDÉIA PEGAR A PASSAGEM DA ESQUERDA?
DEIXA DE SER MEDROSO, ZACA!
FLAP! FLAP! FLAP!
EI! QUE BARULHO É ESSE?
PARECE ALGUÉM ABRINDO GUARDA-CHUVA!
SUJOU, ZACA! É UM MORCEGO GIGANTE!
FLAP! FLAP!
VOCÊ TEM UM ADESIVO DO BATMAN? SE TIVER, VÁ PARA 29; SE NÃO TIVER, VÁ PARA 8.
6
NÃO APERTE
VOCÊ TEM UM DETECTOR DE ARAPUCA? SE TIVER, VÁ PARA 24; CASO CONTRÁRIO, VÁ PARA 25.

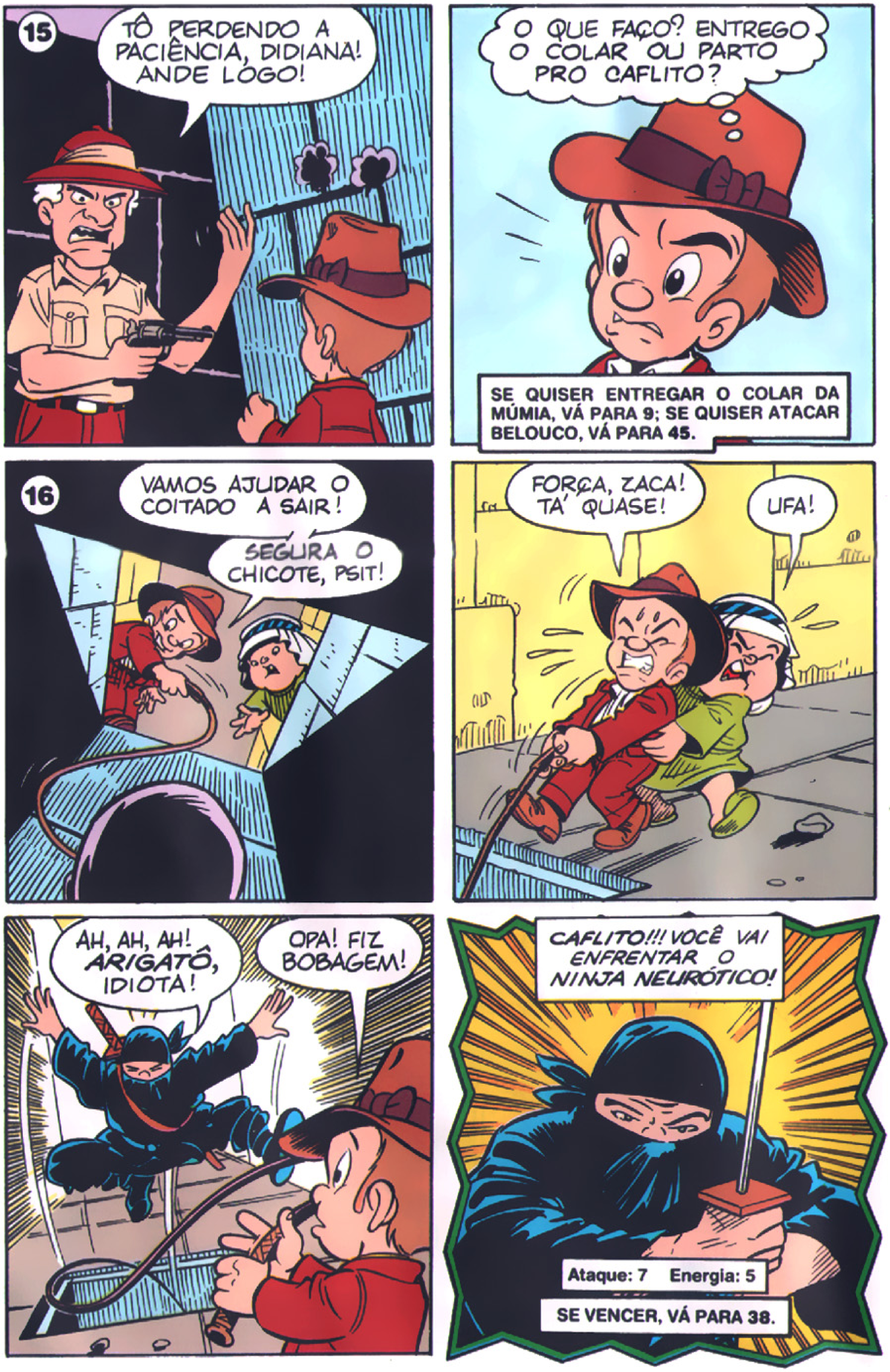

7
LEGAL! ESTA É A PORTA DA CÂMARA DO TESOURO!
AH, ESSA NÃO! PARECE QUE HOJE NÃO É O MEU DIA!
BARÃO VON TADE!
MALDIÇÃO! DIDIANA JONES! MEU VELHO INIMIGO!
VOCÊ TEVE SORTE COM A *ÚLTIMA PALAVRA CRUZADA*, MAS O IOIÔ SAGRADO SERÁ MEU!
PEGA, CHUCRUTE!
AU! AU!
AU! AU!
VOCÊ TEM UM **OSSO DE BORRACHA?** SE TIVER, VÁ PARA 57; SE NÃO TIVER, VÁ PARA 44.

8
CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR O MORCEGO BATMANÍACO
Ataque: 6 Energia: 3
SE VENCER, VÁ PARA 2.
9
OK, BELOUCO, VOCÊ GANHOU! AQUI ESTÁ TODO O TESOURO QUE ACHEI!
QUE MARAVILHA! UMA GENUÍNA JÓIA EGÍPCIA DE TUT-FRUTTY!
EU PRECISO COLOCÁ-LA!
OH, NÃO! ESTÁ AMALDIÇOADA!
ÓTIMO! ANTES ELE DO QUE EU, CERTO, PSIT?
GRAAAUUR!
AH, NÃO! OUTRA MÚMIA?
CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR A MÚMIA DO BELOUCO!
Ataque: 9 Energia: 7
SE VENCER, VÁ PARA 31.

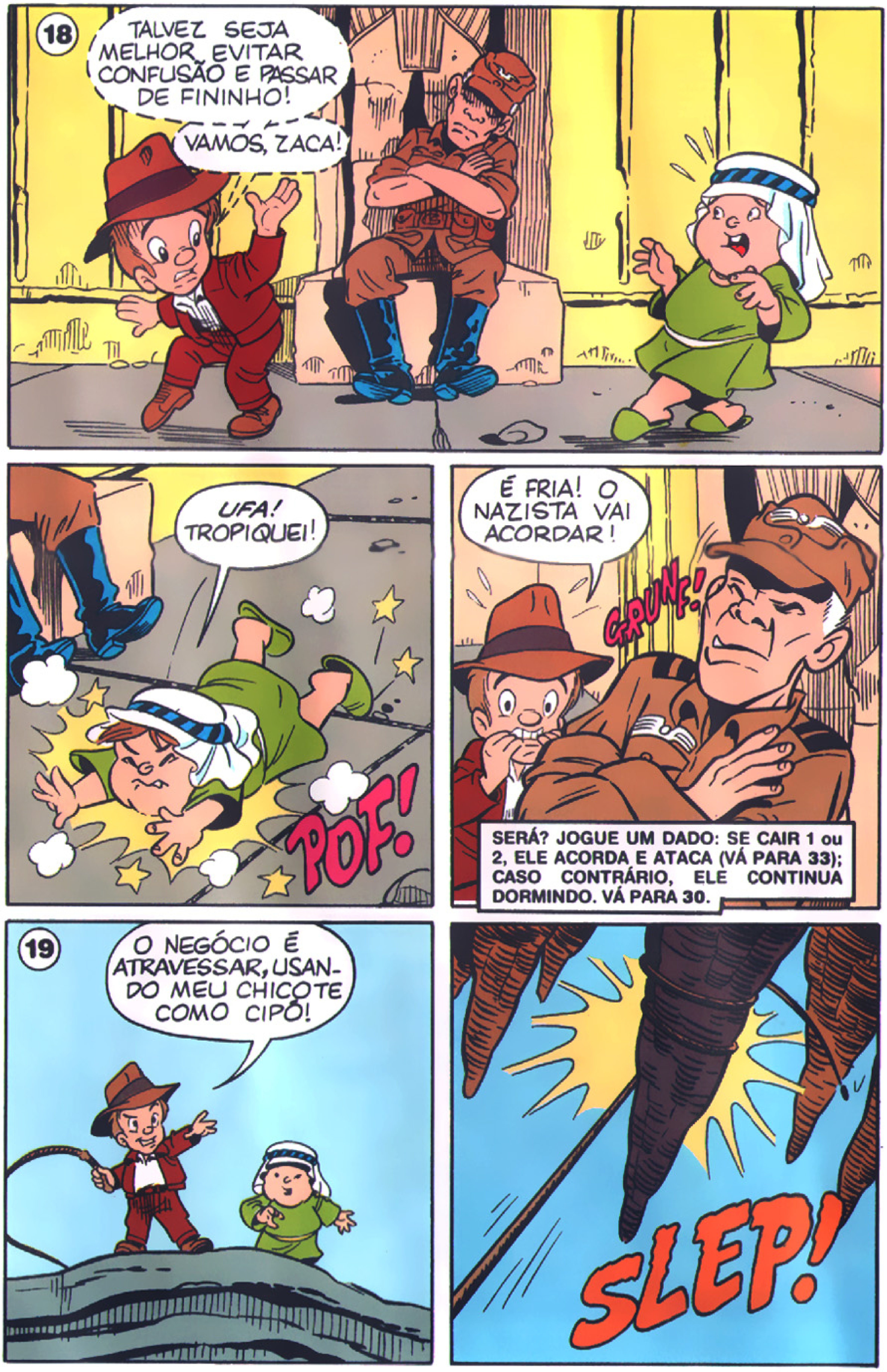

10
APOSTO QUE A PASSAGEM DA DIREITA É A CERTA!
SE VOCÊ DIZ...
OPA! UM GUARDA NAZISTA!
SHHH! TÁ DORMINDO!
E AGORA? QUE FAZEMOS?
QUER ATACAR O NAZISTA 20, CONVERSAR COM ELE 28 OU TENTAR PASSAR DE FININHO 18?
11
DROGA! EU NÃO CONHEÇO O PONTO FRACO DA MÚMIA! VOU TER QUE PARTIR PRO CAFLITO!
CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR A MÚMIA DE TUT-FRUTTY!
Ataque: 10 Energia: 10
SE VENCER, VÁ PARA 58.

12
TEM RAZÃO, ZACA! TALVEZ O MASCATE TENHA ALGO ÚTIL!
SALVE, SAHIB!
TENHO MUITAS MERCADORIAS, SAHIB! ESCOLHA À VONTADE!
HUM...
DETECTOR DE ARAPUCA.... 2 md
ADESIVO DO BATMAN...... 1 md
PÉ - DE - CABRA .... 2 md
DICIONÁRIO HIERÓGLIFO-PORTUGUÊS....3 md
OSSO DE BORRACHA..........1 md
TAPETE VOADOR ....3 md
SE QUISER COMPRAR UM OU MAIS DESTES ÍTENS, ANOTE EM "OBJETOS NORMAIS" E DESCONTE EM "DINHEIRO". VÁ PARA 17.
13
DEVE TER ALGO IMPORTANTE ESCRITO NO PAPIRO! VOU PEGAR E...
BUUU!!
AH! É FRIA! VAI TER CAFLITO!

CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR A ESTÁTUA ADOIDADA!
Ataque: 8 Energia: 6
SE VENCER, VÁ PARA 37.
14
OPA!
É FRIIIIAAAAAAAAAAAA!
ZUD!
TSC, TSC!
PAF!
E ASSIM...
CALMA, DIDIANA! VOCÊ PODE TENTAR DE NOVO QUANDO SAIR DO HOSPITAL!
FILHO DE UM BURRIS!
FIM

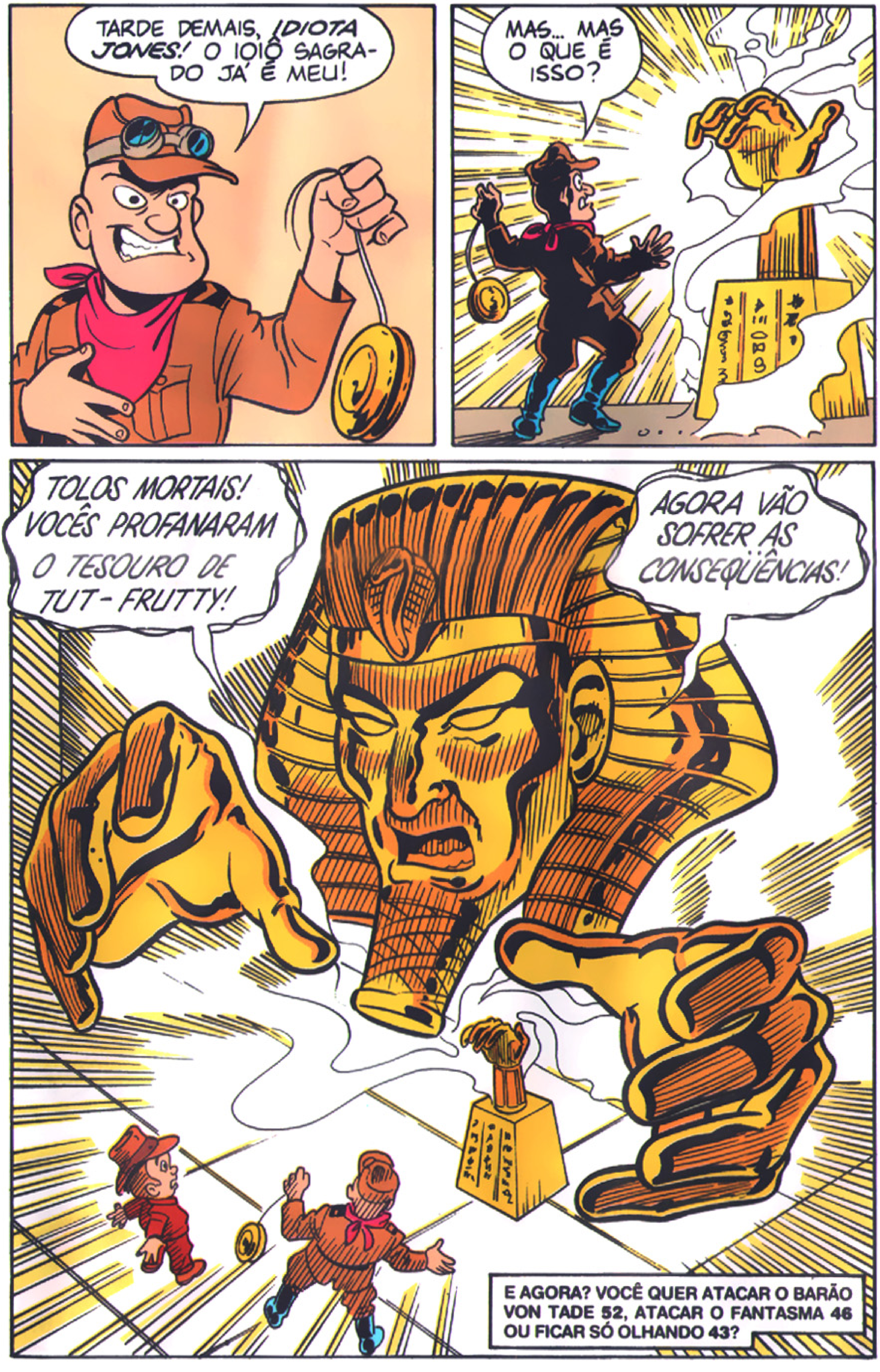

15
TÔ PERDENDO A PACIÊNCIA, DIDIANA! ANDE LOGO!
O QUE FAÇO? ENTREGO O COLAR OU PARTO PRO CAFLITO?
SE QUISER ENTREGAR O COLAR DA MÚMIA, VÁ PARA 9; SE QUISER ATACAR BELOUCO, VÁ PARA 45.
16
VAMOS AJUDAR O COITADO A SAIR!
SEGURA O CHICOTE, PSIT!
FORÇA, ZACA! TÁ QUASE!
UFA!
AH, AH, AH! ARIGATÔ, IDIOTA!
OPA! FIZ BOBAGEM!
CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR O NINJA NEURÓTICO!
Ataque: 7 Energia: 5
SE VENCER, VÁ PARA 38.

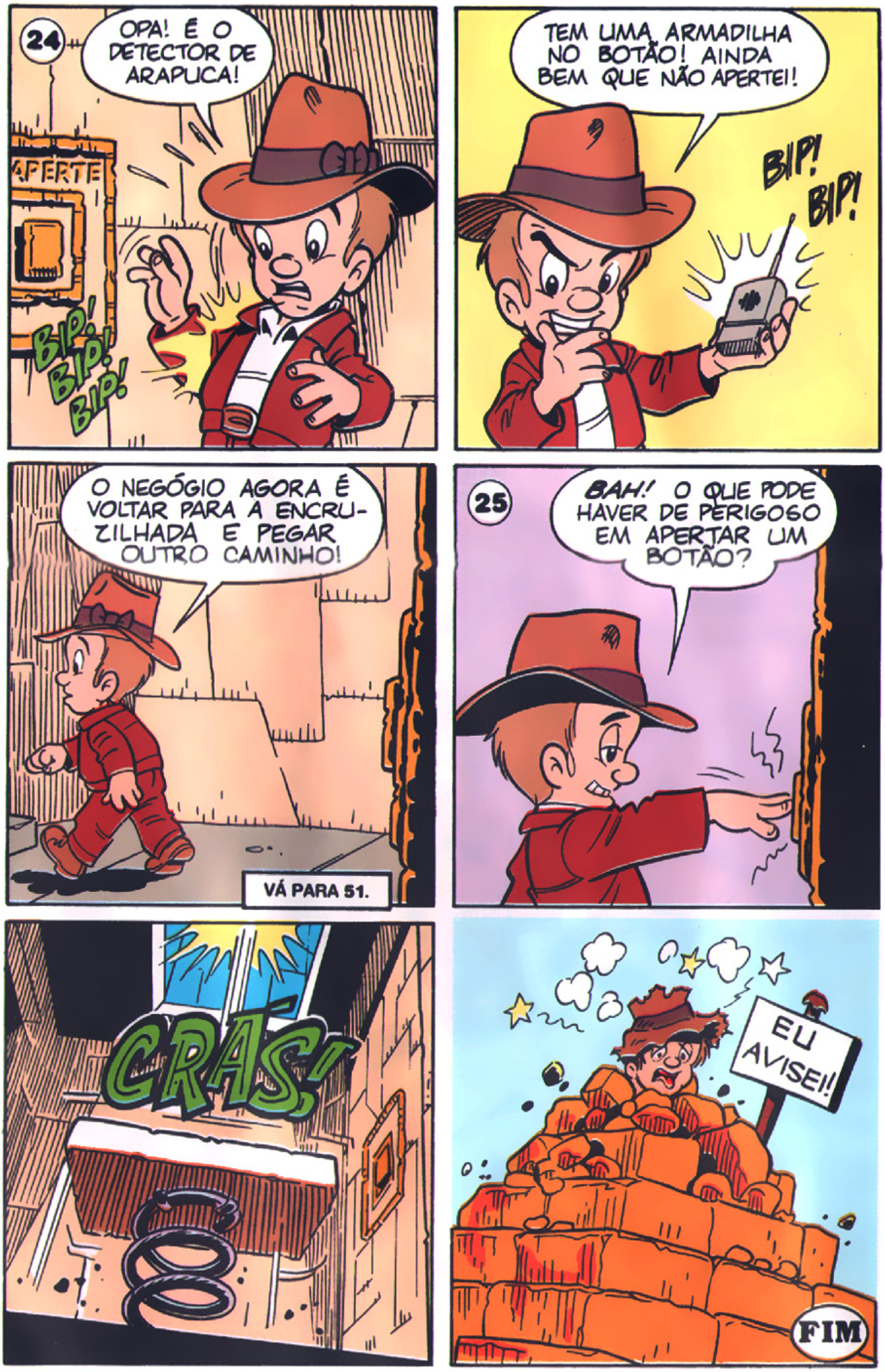
QUE PASSAGEM VOCÊ ESCOLHE? ESQUERDA 5, A DO MEIO 22 OU DIREITA 10?


18
TALVEZ SEJA MELHOR EVITAR CONFUSÃO E PASSAR DE FININHO!
VAMOS, ZACA!
UFA! TROPIQUEI!
POF!
É FRIA! O NAZISTA VAI ACORDAR!
GRUNF!
SERÁ? JOGUE UM DADO: SE CAIR 1 ou 2, ELE ACORDA E ATACA (VÁ PARA 33); CASO CONTRÁRIO, ELE CONTINUA DORMINDO. VÁ PARA 30.
19
O NEGÓCIO É ATRAVESSAR, USANDO MEU CHICOTE COMO CIPÓ!
SLEP!

LÁ VOU EU!
SERÁ QUE ELE CONSEGUE? JOGUE O DADO DUAS VEZES. SE O TOTAL FOR *IGUAL OU MENOR* QUE SEU ATAQUE, VÁ PARA 3; SE NÃO, VÁ PARA 14.
20
HAH! VOU DAR UMA LIÇÃO NESSE NAZISTA CRETINO!
AI!
PLAC!
VAI TER CAFLITO, XARA!!
GRR! EU VAI TE ENSINARR, YA?
POR SEU ATAQUE DE SURPRESA, DESCONTE UM PONTO DA **ENERGIA** DO NAZISTA E VÁ PARA 33.
21
JÁ TÁ NA HORA DE USAR ESTE TAPETE VOADOR! AFINAL, CUSTOU CARO!

E LÁ VOU EU!
ZIU!
POF!
VOCÊ ESTÁ BEM, DIDIANA?
NÃO TÃO MAL QUANTO AQUELE MASCATE PILANTRA VAI FICAR!
VAI TER CAFLITO!
FIM
22
HUM... O CAMINHO SE DIVIDE EM DOIS!
SE QUISER O DA ESQUERDA, VÁ PARA 39; SE FOR PELA DIREITA, VÁ PARA 26.
23
JÁ CUIDEI DO SEU CACHORRO, VON TADE!
AGORA O PAPO É COMIGO!


TARDE DEMAIS, IDIOTA JONES! O IOIÔ SAGRADO JÁ É MEU!
MAS... MAS O QUE É ISSO?
TOLOS MORTAIS! VOCÊS PROFANARAM O TESOURO DE TUT-FRUTTY!
AGORA VÃO SOFRER AS CONSEQÜÊNCIAS!
E AGORA? VOCÊ QUER ATACAR O BARÃO VON TADE 52, ATACAR O FANTASMA 46 OU FICAR SÓ OLHANDO 43?

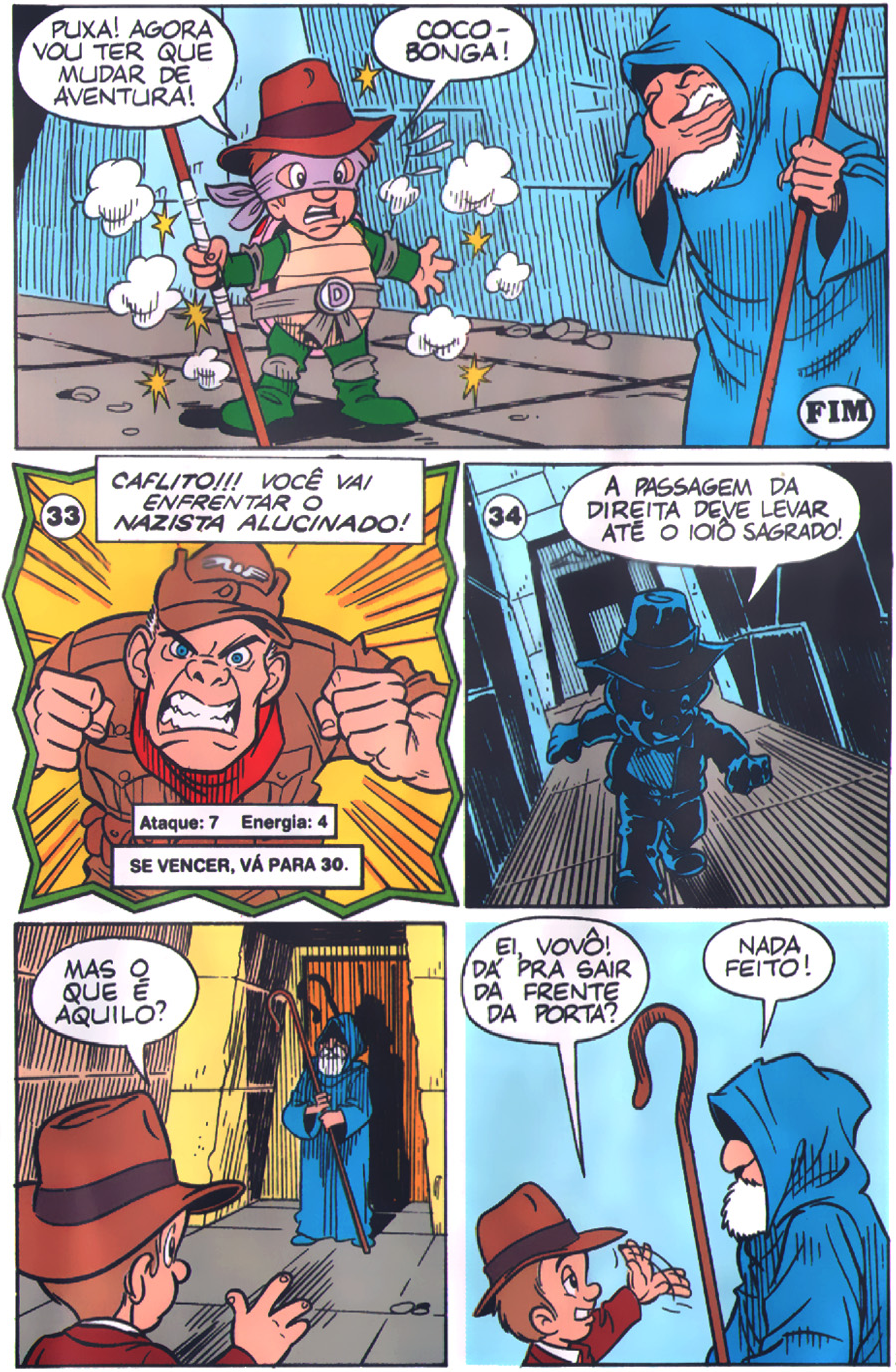

24
OPA! É O DETECTOR DE ARAPUCA!
APERTE
BIP! BIP! BIP!
TEM UMA ARMADILHA NO BOTÃO! AINDA BEM QUE NÃO APERTEI!
BIP! BIP!
O NEGÓCIO AGORA É VOLTAR PARA A ENCRUZILHADA E PEGAR OUTRO CAMINHO!
VÁ PARA 51.
25
BAH! O QUE PODE HAVER DE PERIGOSO EM APERTAR UM BOTÃO?
CRÁS!
EU AVISEI!
FIM

26
AHA'! APOSTO QUE TEM ALGO IMPORTANTE ATRÁS DESSA PORTA!
UFA! NÃO DÁ! TÁ MAIS TRANCADA QUE BANCO NO DOMINGO!
COMO VAMOS ABRIR?
SE TIVER UM PÉ-DE-CABRA, VÁ PARA 35; SE NÃO TIVER, TERÁ QUE VOLTAR PARA A ENCRUZILHADA 22.
27
SERÁ QUE FOI UMA BOA PEGAR O CORREDOR DA ESQUERDA?
MÃOS AO ALTO, JONES!
DEFINITIVAMENTE, NÃO FOI UMA BOA!

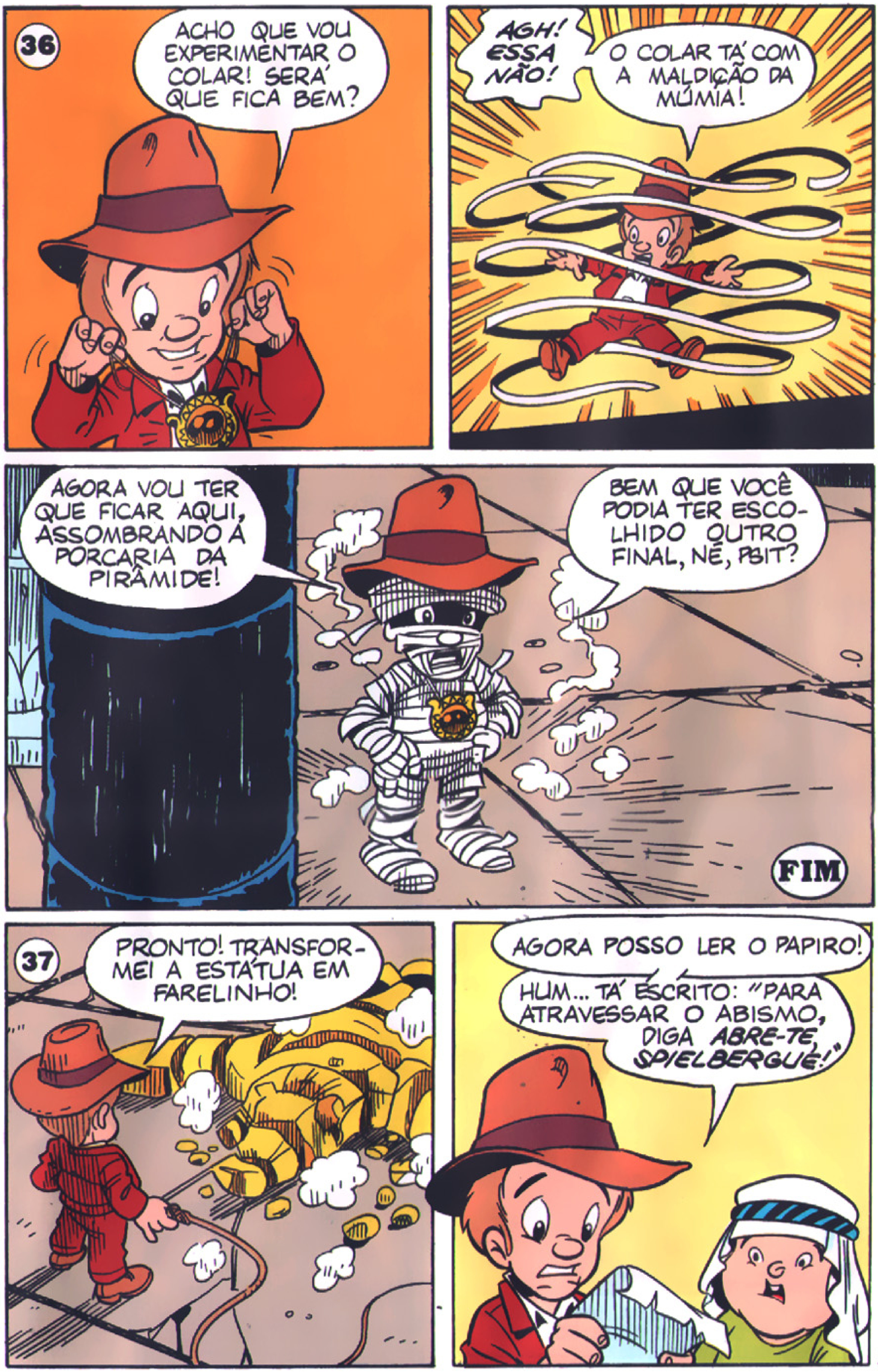
ENTÃO NOS ENCONTRAMOS DE NOVO, DIDIANA!
BELOUCO! MEU RIVAL NA ARQUEOLOGIA!
ISSO MESMO! AGORA ENTREGUE OS TESOUROS QUE ENCONTROU PELO CAMINHO, SIM?
GRR...
VÁ PARA 15.
28
VOCÊ VAI VER, ZACA! CONVERSANDO A GENTE SE ENTENDE!
ACORDA AÍ, Ô PSIT!
HÃ... O QUÊ...
AHA!! UM INTRUSO, YA?
CONVERSANDO, HEIN?
VAI TER CAFLITO! VÁ PARA 33.

29
VOU MOSTRAR O ADESIVO QUE COMPREI DO MASCATE E VER O QUE ACONTECE!
UAU! AINDA BEM QUE ELE GOSTA DO BATIMÃO!
VÁ PARA 2.
30
LEGAL! PASSAMOS PELO NAZISTA!
VAMOS EM FRENTE!
OLHA SÓ, DIDIANA! UMA MOCHILA JOGADA NO CORREDOR!
O QUE VAI FAZER?
SE QUISER INVESTIGAR A MOCHILA, VÁ PARA 53. SE QUISER DEIXÁ-LA DE LADO E PROSSEGUIR, VÁ PARA 48.

31
UFA! ACABEI COM A MÚMIA DO BELOUCO!
AGORA SEI PRA QUE SERVIA O COLAR!
EU É QUE NÃO PEGO AQUELA COISA DE NOVO!
COMO DIRIA O PAPAI, VOU ME PIRULITAR!
VÁ PARA 7.
32
NÃO VOU PAGAR COISA NENHUMA! VAI TER CAFLITO!
AH, É?!
NINGUÉM DESAFIA UM BRUXO COMO EU! VOU TRANSFORMÁ-LO EM... EM...
...EM TARTARUGA!
ZAT!

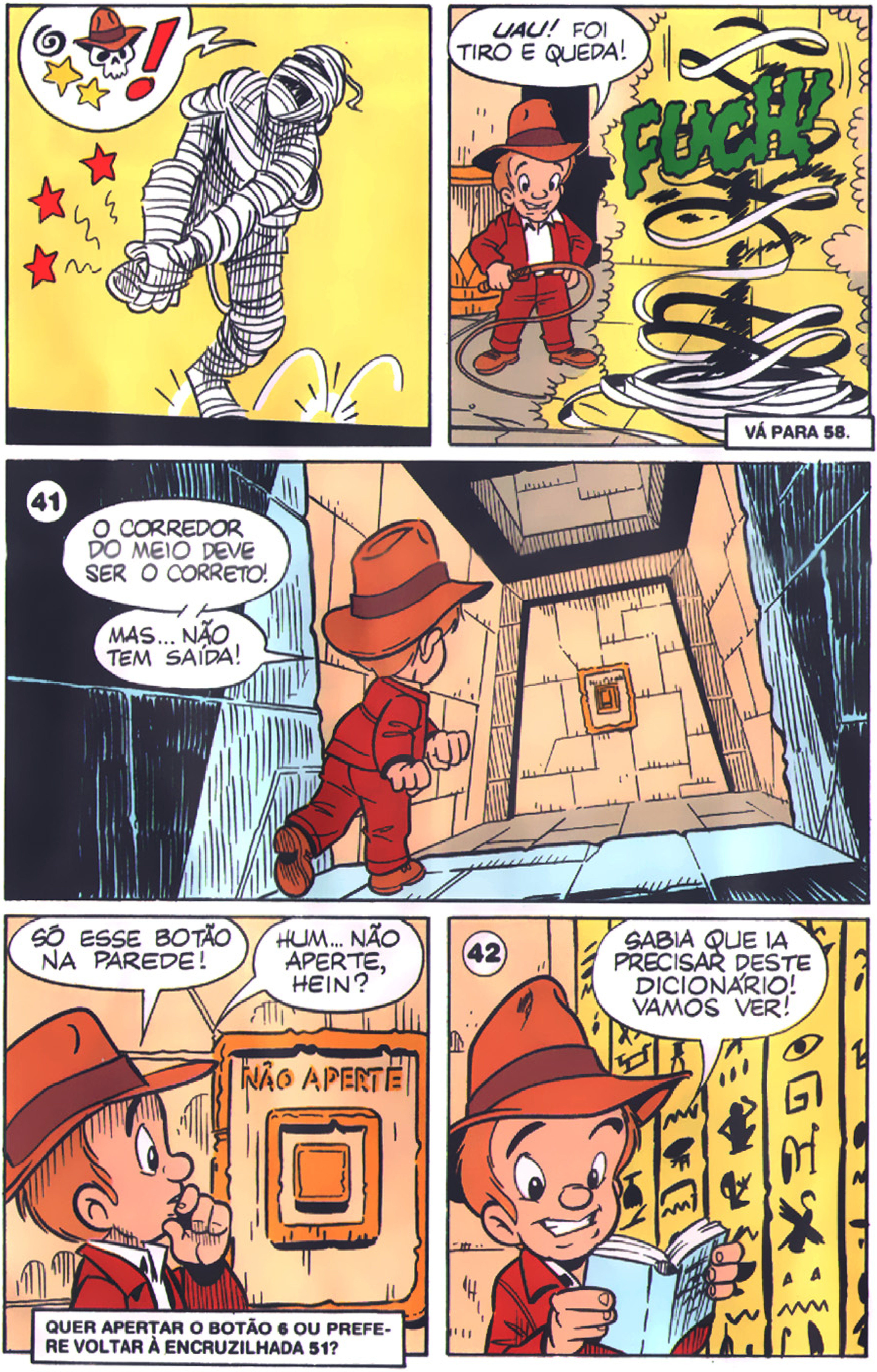

PUXA! AGORA VOU TER QUE MUDAR DE AVENTURA!
COCO-BONGA!
FIM
33
CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR O NAZISTA ALUCINADO!
Ataque: 7 Energia: 4
SE VENCER, VÁ PARA 30.
34
A PASSAGEM DA DIREITA DEVE LEVAR ATÉ O IOIÔ SAGRADO!
MAS O QUE É AQUILO?
EI, VOVÔ! DÁ PRA SAIR DA FRENTE DA PORTA?
NADA FEITO!

VOCÊ SÓ PASSA AQUI SE ME PAGAR TRÊS MOEDAS!
O QUÊ?!
O QUE VOCÊ FAZ? PAGA SE TIVER DINHEIRO 4? OFERECE UMA RAPADURA SE TIVER UMA 50? OU ATACA O VELHO 32?
35
AINDA BEM QUE COMPREI ESTE PÉ-DE-CABRA DO MASCATE!
AH, PRONTO! A PORTA JÁ ERA!
CRÁS!
OLHA SÓ! UMA ESTÁTUA EGÍPCIA!
E TEM UM PAPIRO NA MÃO DELA!
SE QUISER PEGAR O PAPIRO, VÁ PARA 13; SE QUISER VOLTAR PARA A ENCRUZILHADA E PEGAR O CAMINHO DA ESQUERDA, VÁ PARA 39.


36
ACHO QUE VOU EXPERIMENTAR O COLAR! SERÁ QUE FICA BEM?
AGH! ESSA NÃO!
O COLAR TÁ COM A MALDIÇÃO DA MÚMIA!
AGORA VOU TER QUE FICAR AQUI, ASSOMBRANDO A PORCARIA DA PIRÂMIDE!
BEM QUE VOCÊ PODIA TER ESCOLHIDO OUTRO FINAL, NÉ, PBIT?
FIM
37
PRONTO! TRANSFORMEI A ESTÁTUA EM FARELINHO!
AGORA POSSO LER O PAPIRO!
HUM... TÁ ESCRITO: "PARA ATRAVESSAR O ABISMO, DIGA ABRE-TE SPIELBERGUÊ!"

E O QUE SIGNIFICA ISSO?
NÃO SEI! MAS VOU DESCOBRIR!
AGORA VAMOS VOLTAR À ENCRUZILHADA E PEGAR O CAMINHO DA ESQUERDA!
VÁ PARA 39.
38
AI! TÁ BOM, VOCÊ GANHOU!
CHEGA DE CHICOTADA, NÉ?
NINJA RECONHECE GRANDE AVENTUREIRO, NÉ? ACEITE ESTE HONORÁVEL PRESENTE!
QUIÉ ISSO?
É UM *AMULETO MÁGICO DE HABILIDADE*, NÉ?
ANOTE O AMULETO NA PARTE "OBJETOS ESPECIAIS" E SOME DOIS PONTOS A SEU **ATAQUE**, NÉ?
AGORA VOU VISITAR PRIMO *JIRAIO*, NÉ? SAYONARA!
NINJA MALUCO!
VÁ PARA 48.

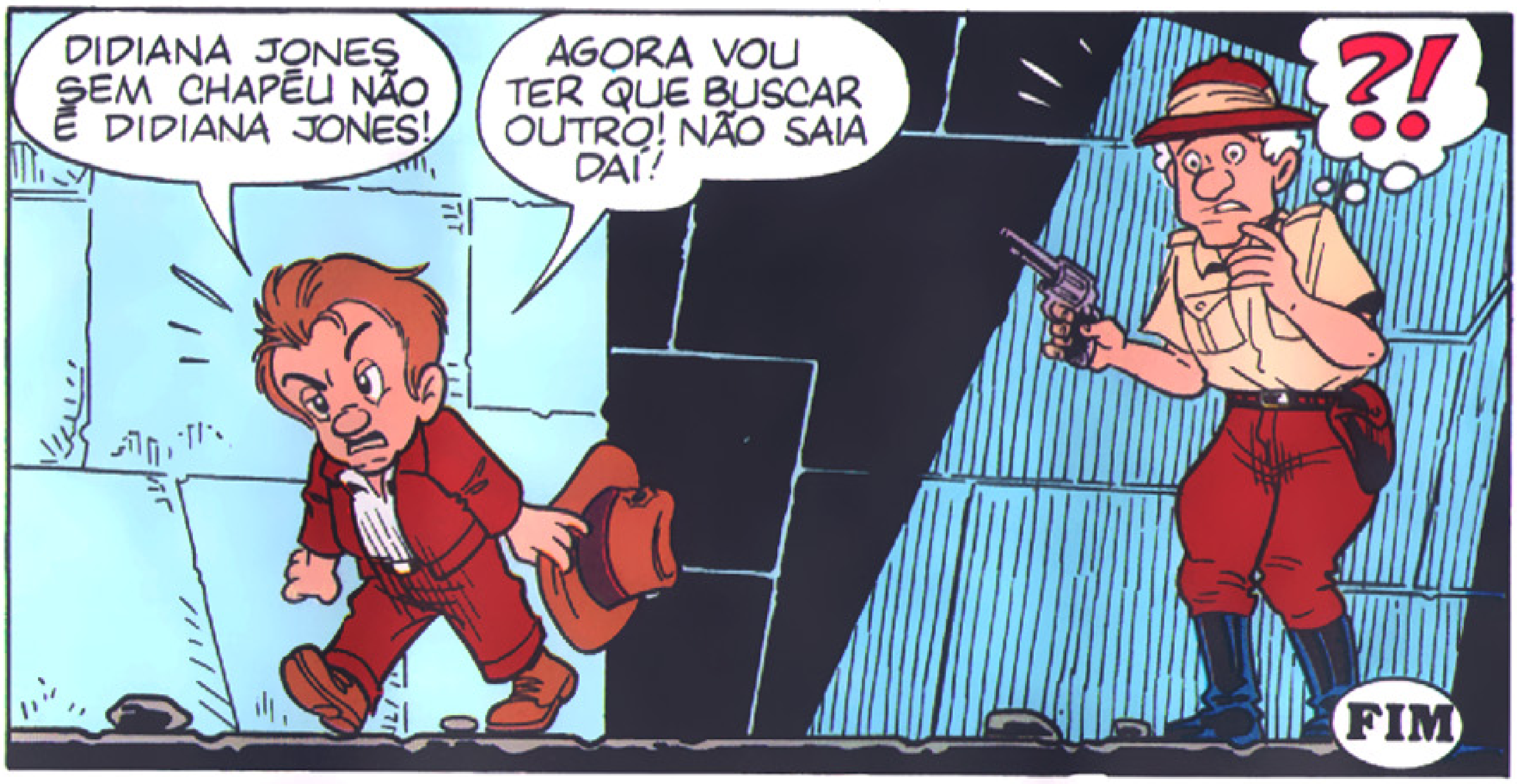
39
VAMOS VER O QUE TEM AQUI NA PASSAGEM DA ESQUERDA!
OLHA LÁ, DIDIANA!
SOCORRO!
O QUE TÁ FAZENDO NESSE BURACO, PSIT?
TÔ PRESO, NÉ?
DEVE SER ALGUM NAZISTA! DEIXA ELE AÍ E VAMOS CONTINUAR!
SE QUISER SEGUIR O CONSELHO DO ZACA, VÁ PARA 48; SE QUISER AJUDAR O ESTRANHO A SAIR, VÁ PARA 16.
40
AHÁ! OS HIERÓGLIFOS DIZIAM QUE A MÚMIA TEM UMA UNHA ENCRAVADA!
LÁ VAI PISÃO!
CHAF!

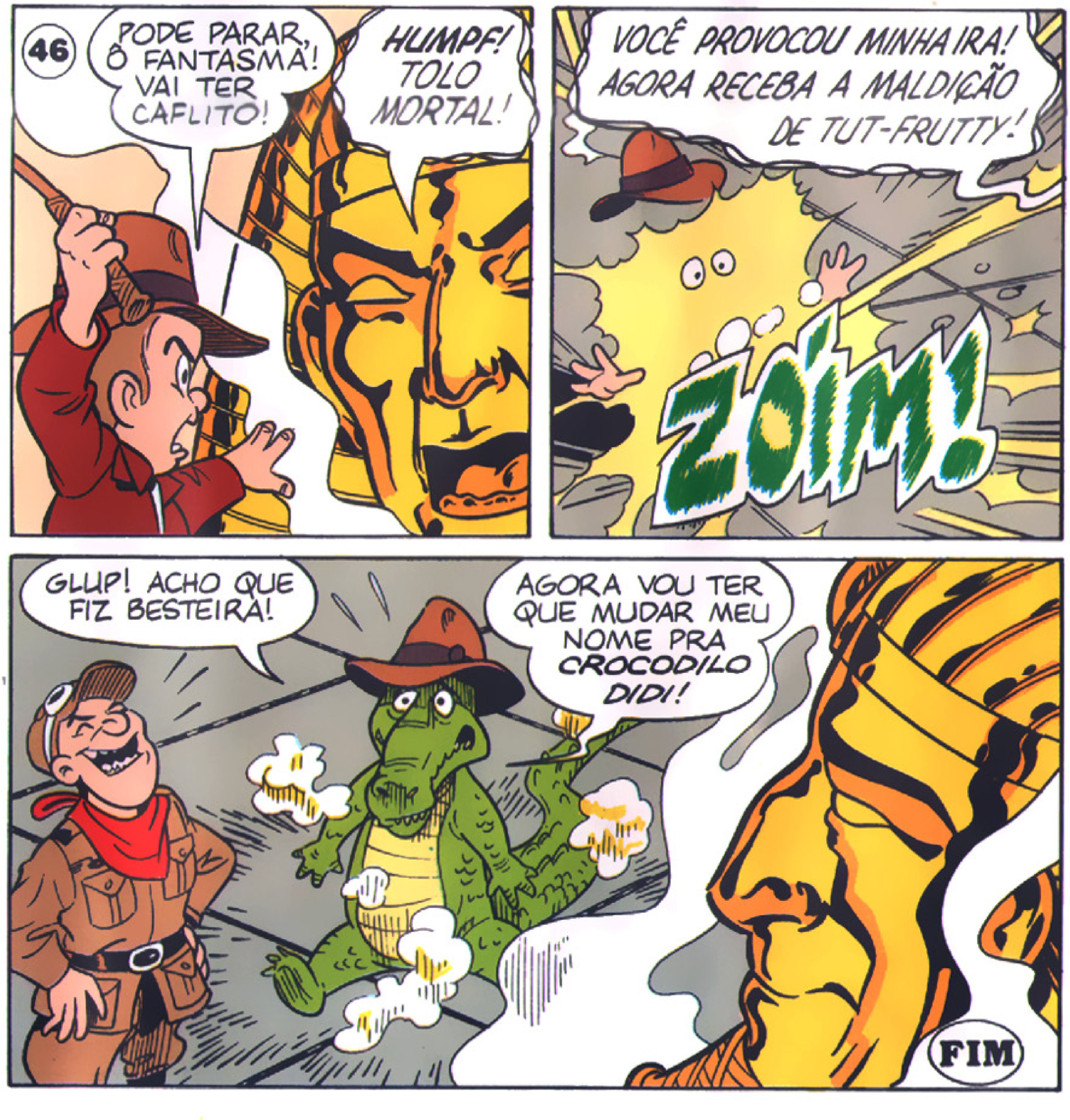


UAU! FOI TIRO E QUEDA!
FUCH!
VÁ PARA 58.
41
O CORREDOR DO MEIO DEVE SER O CORRETO!
MAS... NÃO TEM SAÍDA!
SÓ ESSE BOTÃO NA PAREDE!
HUM... NÃO APERTE, HEIN?
NÃO APERTE
QUER APERTAR O BOTÃO 6 OU PREFERE VOLTAR À ENCRUZILHADA 51?
42
SABIA QUE IA PRECISAR DESTE DICIONÁRIO! VAMOS VER!

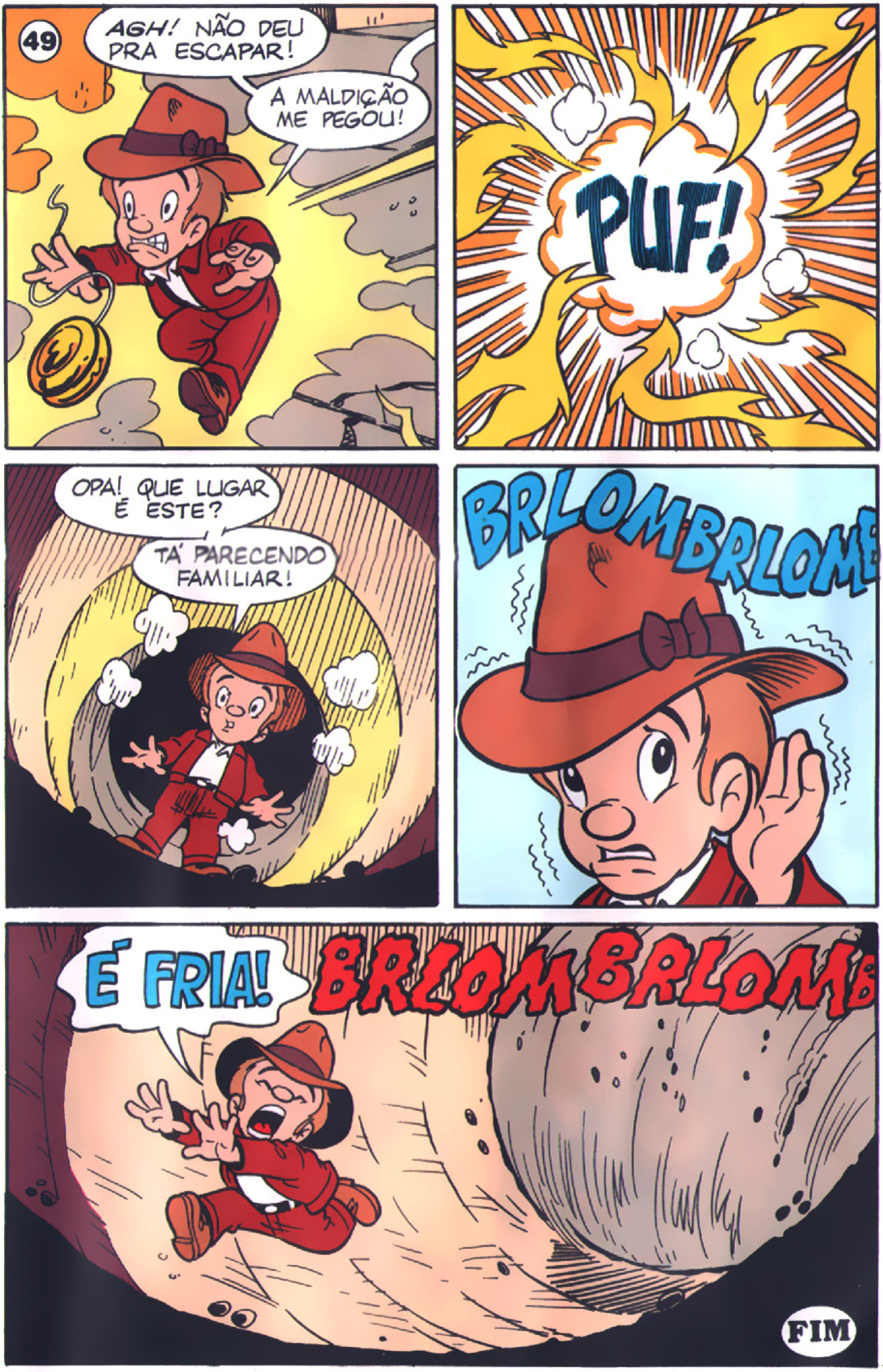
AQUI DIZ QUE "A MÚMIA TEM UMA UNHA ENCRAVADA NO PÉ DIREITO"!
QUE MÚMIA?
TOMARA QUE A GENTE NÃO DESCUBRA NUNCA!
VAMOS INDO!
VÁ PARA 48.
43
É MELHOR EU FICAR QUIETINHO!
NÃO! VÁ EMBORA! O IOIÔ É MEU!
SEU VERME! ACHA QUE PODE DESAFIAR O FARAÓ TUT-FRUTTY?
VAI SE ARREPENDER!
EI! MEU CHICOTE!

AI!
AI! AI! AI!
UAU! QUE SURRA!
NEM MESMO EU FARIA MELHOR!
SPLAC! SPLAC! SPLAC!
VÁ PARA 56.
44
CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR O PASTOR ALEMÃO CHUCRUTE!
Ataque: 6 Energia: 4
SE VENCER, VÁ PARA 23.
45
NADA FEITO, BELOUCO! NÃO VAI ME PASSAR PRA TRÁS OUTRA VEZ!
VOCÊ PEDIU, DIDIANA!
BANG!
MEU CHAPÉU! VOCÊ ESTRAGOU MEU CHAPÉU!
E DAÍ?

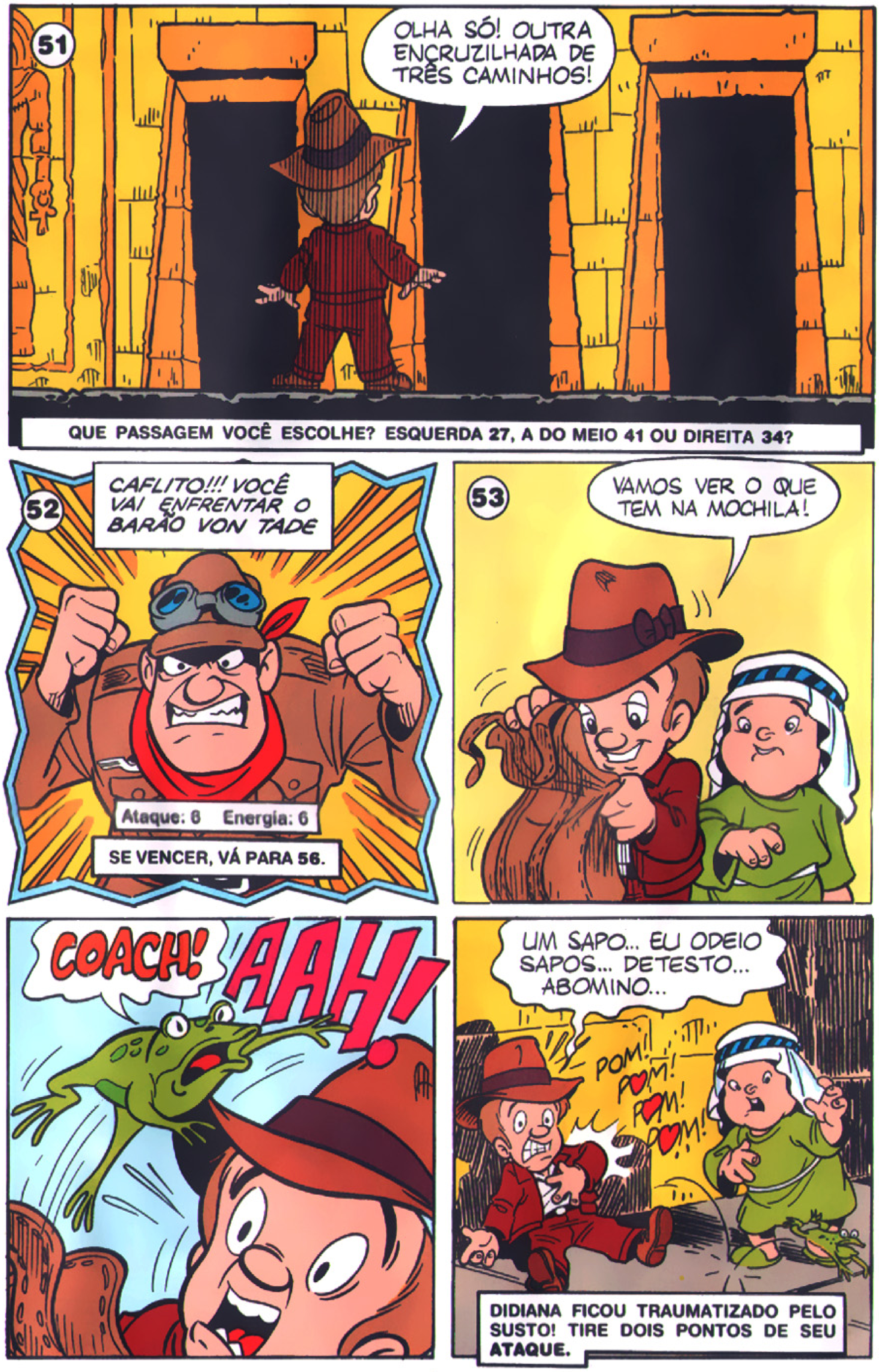

DIDIANA JONES SEM CHAPÉU NÃO É DIDIANA JONES!
AGORA VOU TER QUE BUSCAR OUTRO! NÃO SAIA DAÍ!
?!
FIM


46
PODE PARAR, Ó FANTASMA! VAI TER CAFLITO!
HUMPF! TOLO MORTAL!
VOCÊ PROVOCOU MINHA IRA! AGORA RECEBA A MALDIÇÃO DE TUT-FRUTTY!
ZOÍM!
GLUP! ACHO QUE FIZ BESTEIRA!
AGORA VOU TER QUE MUDAR MEU NOME PRA CROCODILO DIDI!
FIM

47
NADA FEITO, TUT! TIVE MUITO TRABALHO PRA CONSEGUIR ISSO!
PARE! VOU LANÇAR UMA MALDIÇÃO SOBRE VOCÊ!
DIDIANA ESCAPARÁ DA MALDIÇÃO? JOGUE O DADO DUAS VEZES. SE O TOTAL FOR *MENOR* OU *IGUAL* A SEU **ATAQUE**, VÁ PARA **60**. CASO CONTRÁRIO, VÁ PARA **49**.
48
E AGORA TEM ESSE ABISMO!
OLHA SÓ, DIDIANA! AS TRÊS PASSAGENS ACABAM AQUI!
A TRILHA CONTINUA NO OUTRO LADO!
MAS COMO ATRAVESSAR?
DEIXA VER...
SE VOCÊ LEU O PAPIRO DA ESTÁTUA, VÁ PARA **59**; SE TIVER UM **TAPETE VOADOR**, VÁ PARA **21**; SE QUISER USAR O CHICOTE, VÁ PARA **19**.

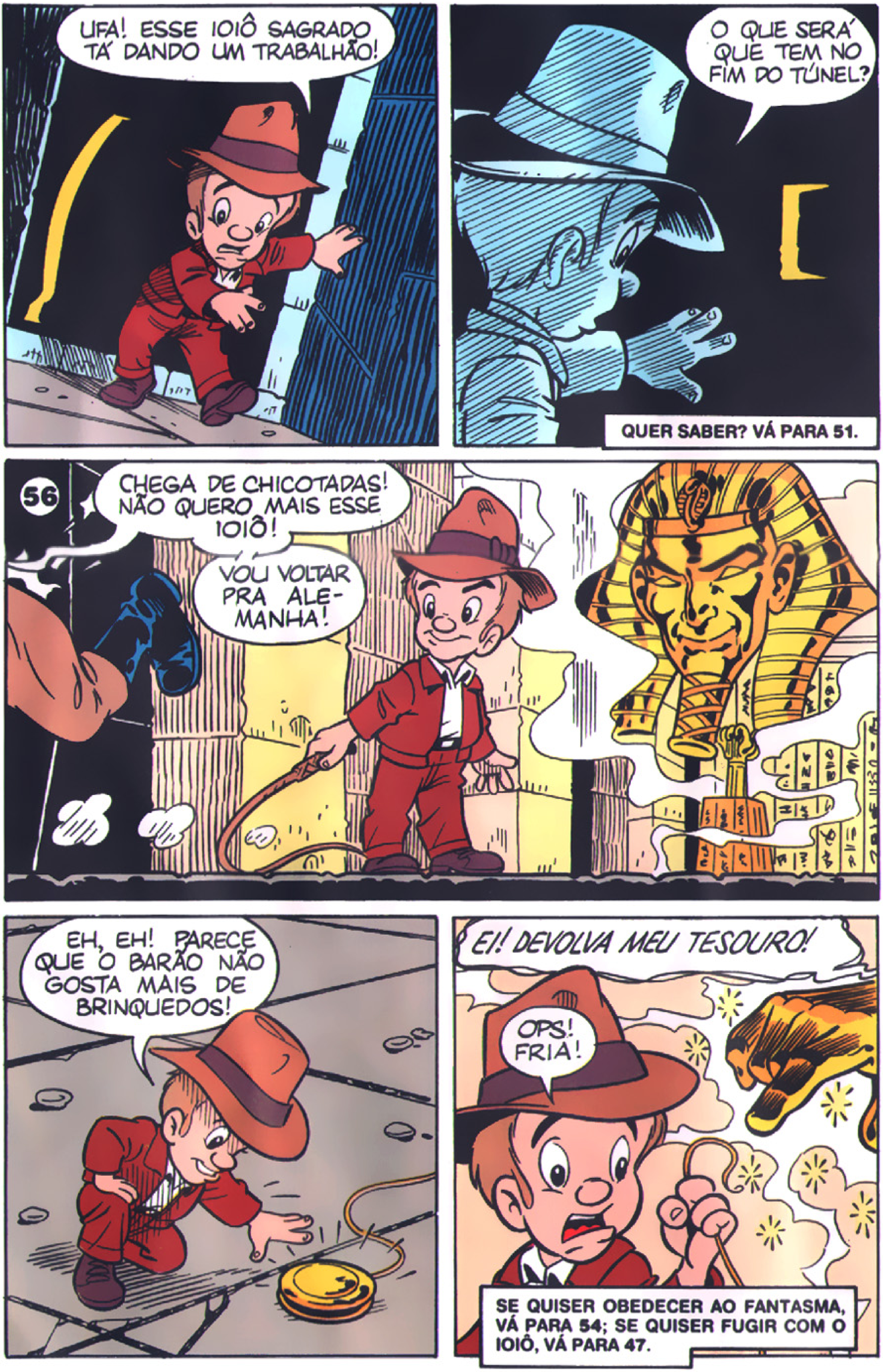

49
AGH! NÃO DEU PRA ESCAPAR!
A MALDIÇÃO ME PEGOU!
PUF!
OPA! QUE LUGAR É ESTE?
TÁ PARECENDO FAMILIAR!
BRLOMBRLOMB
É FRIA!
BRLOMBRLOMB
FIM

50
HÃ... ACEITA UMA RAPADURA COMO PAGAMENTO, VOVÔ?
RAPADURA?
HUM... DELÍCIA! NÃO PROVEI NADA IGUAL NOS ÚLTIMOS TREZENTOS ANOS!
ESTA IGUARIA VALE MUITO MAIS QUE TRÊS MOEDAS! TOME ISTO COMO TROCO!
UM ANEL?
NÃO É UM ANEL COMUM, MAS UM *ANEL MÁGICO DE DESTREZA*!
ANOTE O ANEL NA PARTE "OBJETOS ESPECIAIS" E SOME UM PONTO AO SEU ATAQUE.
QUE A SORTE DOS FARAÓS O ACOMPANHE!
GENTE-FINA! SABE APRECIAR UMA RAPADURA!
VÁ PARA 7.

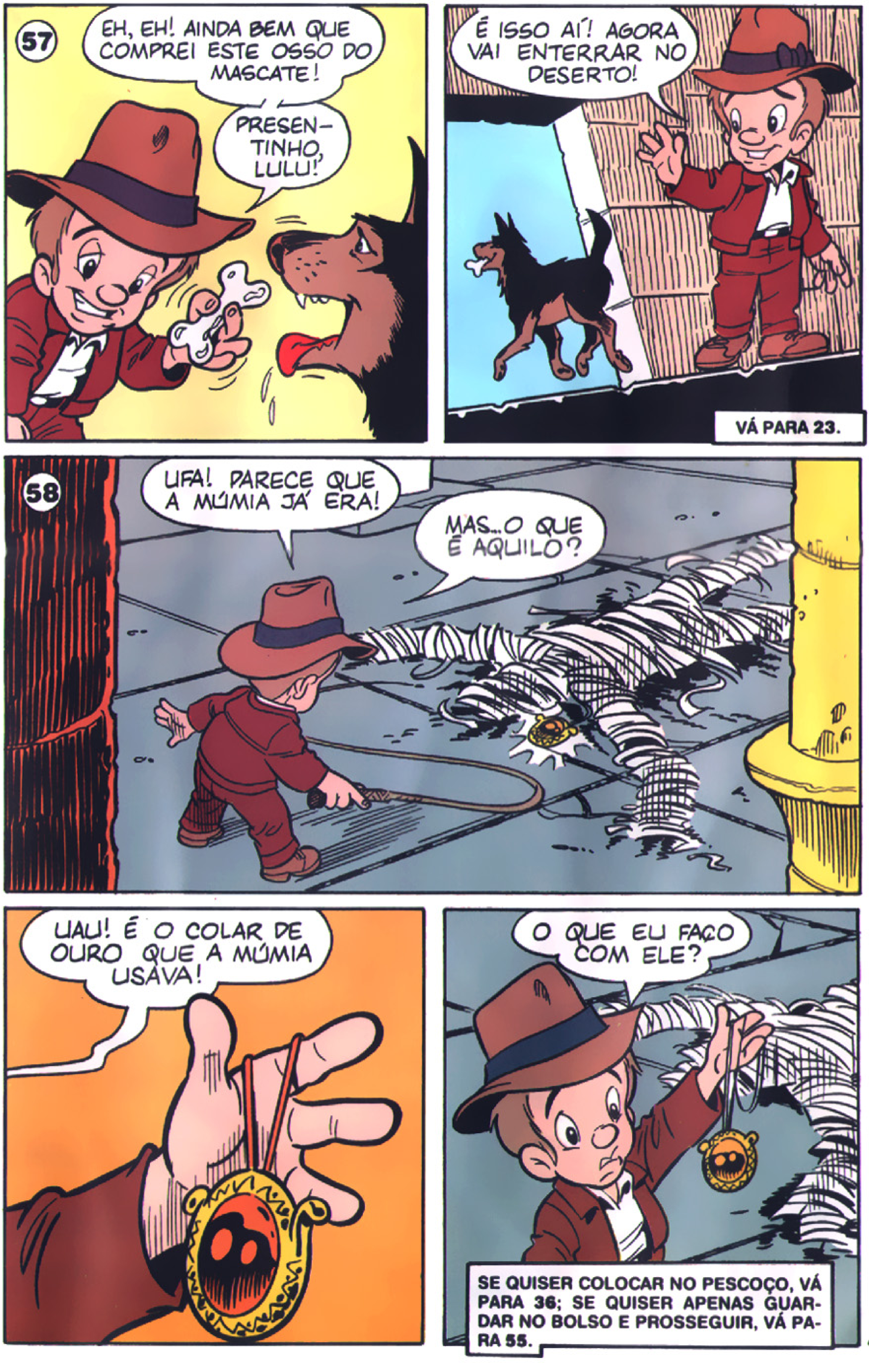

51
OLHA SÓ! OUTRA ENCRUZILHADA DE TRÊS CAMINHOS!
QUE PASSAGEM VOCÊ ESCOLHE? ESQUERDA 27, A DO MEIO 41 OU DIREITA 34?
52
CAFLITO!!! VOCÊ VAI ENFRENTAR O BARÃO VON TADE
Ataque: 6 Energia: 6
SE VENCER, VÁ PARA 56.
53
VAMOS VER O QUE TEM NA MOCHILA!
COACH!
AAH!
UM SAPO... EU ODEIO SAPOS... DETESTO... ABOMINO...
POM! POM! POM! POM!
DIDIANA FICOU TRAUMATIZADO PELO SUSTO! TIRE DOIS PONTOS DE SEU ATAQUE.

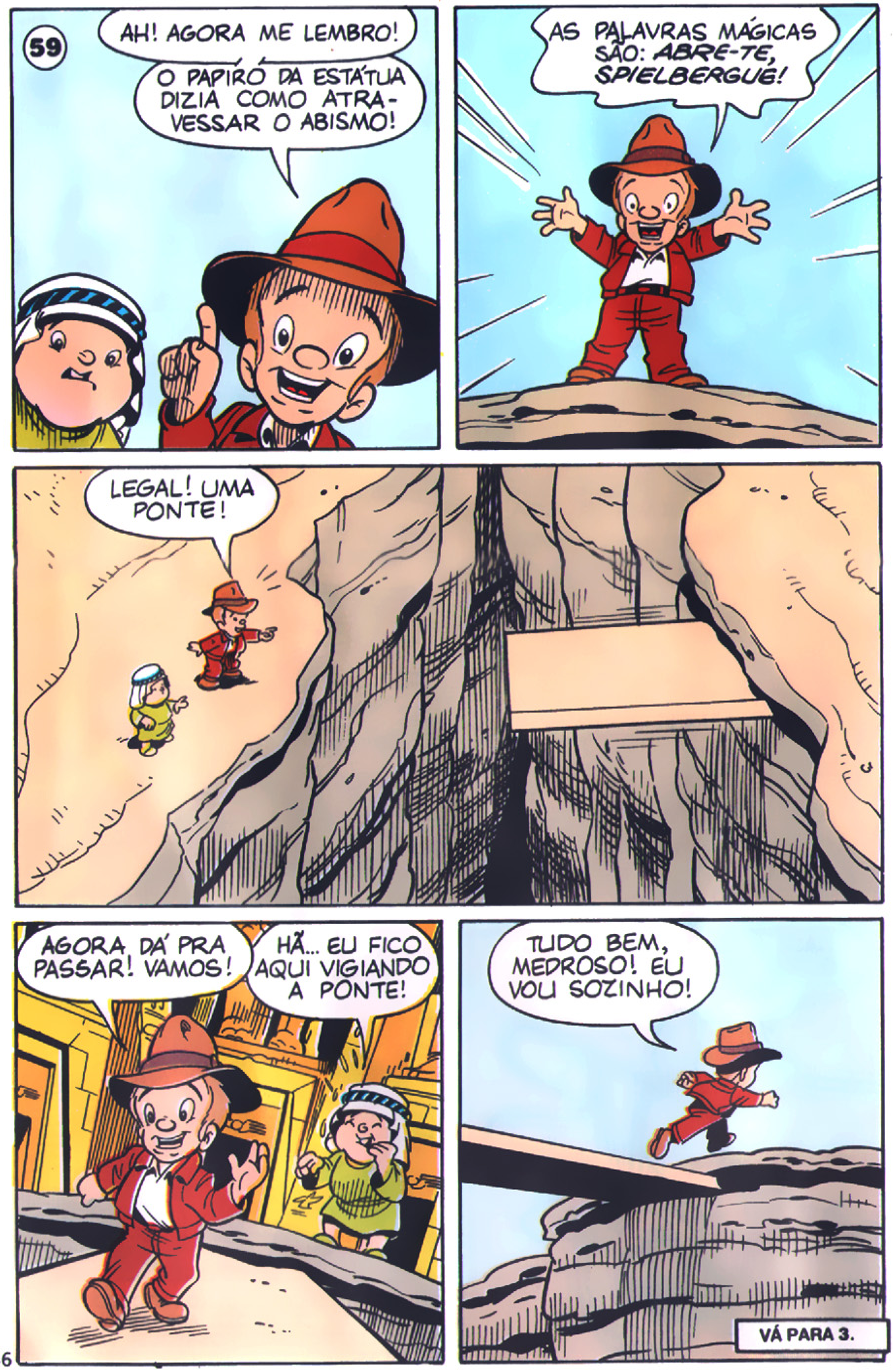
CALMA, DIDIANA! DEIXA QUE EU REVISTO A BOLSA!
N-NÃO TEM MAIS S-SAPOS, TEM?
NÃO! TEM UM PEDAÇO DE RAPADURA!
RAPADURA? NHAM!
VOCÊ PODE COMER A RAPADURA AGORA E RECUPERAR 3 PONTOS DE ENERGIA, OU GUARDAR PARA COMER DEPOIS.
AGORA A COISA MELHOROU UM POUCO! VAMOS EM FRENTE!
VÁ PARA 48.
54
HUM... É MELHOR DEVOLVER O IOIÔ DO FARAÓ! AFINAL, PERTENCE A ELE!
TUDO BEM, TUT! TÁ AQUI O SEU TESOURO!
OBRIGADO, MORTAL!
SERIA HORRÍVEL PASSAR O RESTO DA ETERNIDADE SEM UM PASSATEMPO!

E ASSIM...
E ENTÃO, CADÊ O IOIÔ *SAGRADIS*?
DEIXEI ONDE ESTAVA!
DEIXOU?
É! SEU LUGAR É COM O LEGÍTIMO DONO!
ALÉM DO MAIS, JÁ ESTOU BEM CRESCIDINHO PARA BRINCAR DE IOIÔ!
ONDE FOI QUE EU ERREI, *CACILDIS*?
FIM
55
E AGORA? NÃO TEM MAIS NENHUMA PORTA!
AHÁ! RETIRO O QUE DISSE!
TEM UMA PASSAGEM SECRETA AQUI NO SARCÓFAGO!

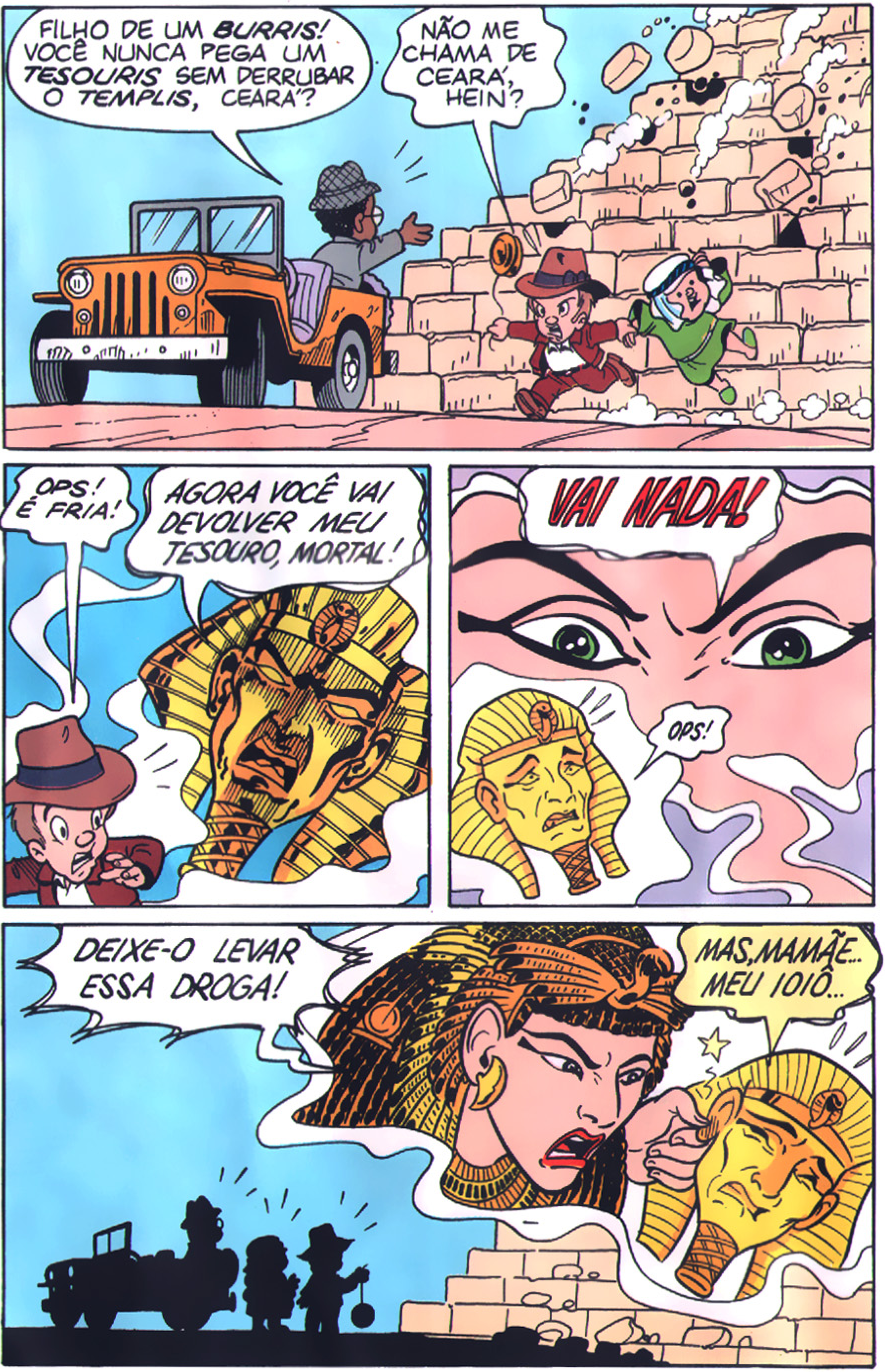


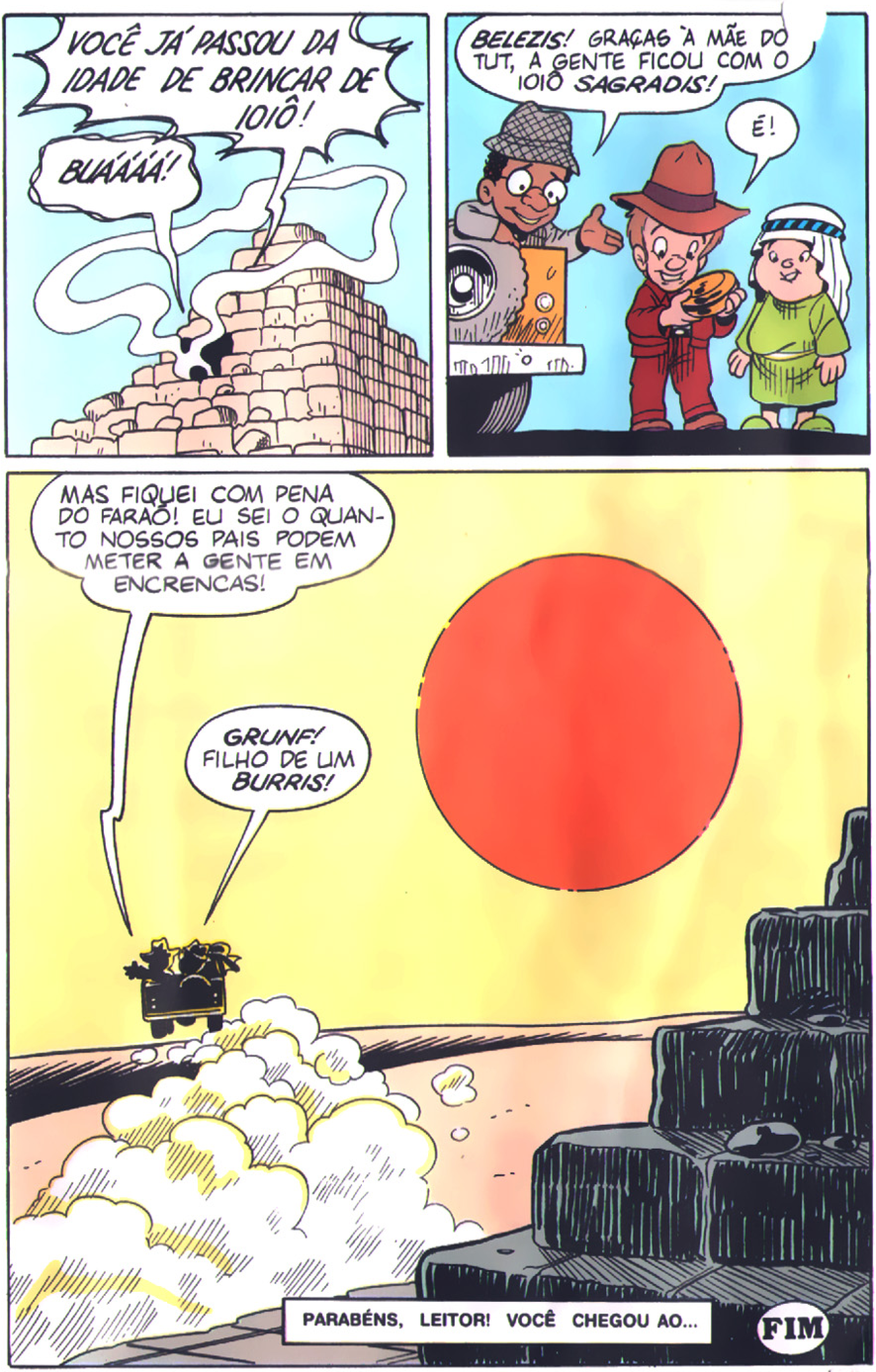
UFA! ESSE IOIÔ SAGRADO TÁ DANDO UM TRABALHÃO!
O QUE SERÁ QUE TEM NO FIM DO TÚNEL?
QUER SABER? VÁ PARA 51.
56
CHEGA DE CHICOTADAS! NÃO QUERO MAIS ESSE IOIÔ!
VOU VOLTAR PRA ALEMANHA!
EH, EH! PARECE QUE O BARÃO NÃO GOSTA MAIS DE BRINQUEDOS!
EI! DEVOLVA MEU TESOURO!
OPS! FRIA!
SE QUISER OBEDECER AO FANTASMA, VÁ PARA 54; SE QUISER FUGIR COM O IOIÔ, VÁ PARA 47.


57
EH, EH! AINDA BEM QUE COMPREI ESTE OSSO DO MASCATE!
PRESENTINHO, LULU!
É ISSO AÍ! AGORA VAI ENTERRAR NO DESERTO!
VÁ PARA 23.
58
UFA! PARECE QUE A MÚMIA JÁ ERA!
MAS...O QUE É AQUILO?
UAU! É O COLAR DE OURO QUE A MÚMIA USAVA!
O QUE EU FAÇO COM ELE?
SE QUISER COLOCAR NO PESCOÇO, VÁ PARA 36; SE QUISER APENAS GUARDAR NO BOLSO E PROSSEGUIR, VÁ PARA 55.


59
AH! AGORA ME LEMBRO!
O PAPIRO DA ESTÁTUA DIZIA COMO ATRAVESSAR O ABISMO!
AS PALAVRAS MÁGICAS SÃO: ABRE-TE, SPIELBERGUE!
LEGAL! UMA PONTE!
AGORA DÁ PRA PASSAR! VAMOS!
HÃ... EU FICO AQUI VIGIANDO A PONTE!
TUDO BEM, MEDROSO! EU VOU SOZINHO!
VÁ PARA 3.

60
AH, AH! A MALDIÇÃO NÃO PEGOU EM MIM!
PUF!
PARE! DEVOLVA MEU TESOURO!
NEQUINHA DE PITIBIRIBAS!
GLUP! NESTAS HORAS, EU PREFERIA SER O DIDIFLASH!
BRUM!
POR QUE SERÁ QUE O DIDIANA TÁ...
...DEMORANDOOOO?!
ZIU!


FILHO DE UM BURRIS! VOCÊ NUNCA PEGA UM TESOURIS SEM DERRUBAR O TEMPLIS, CEARÁ?
NÃO ME CHAMA DE CEARÁ, HEIN?
OPS! É FRIA!
AGORA VOCÊ VAI DEVOLVER MEU TESOURO, MORTAL!
VAI NADA!
OPS!
DEIXE-O LEVAR ESSA DROGA!
MAS, MAMÃE... MEU IOIÔ...


VOCÊ JÁ PASSOU DA IDADE DE BRINCAR DE IOIÔ!
BUÁÁÁÁ!
BELEZIS! GRAÇAS À MÃE DO TUT, A GENTE FICOU COM O IOIÔ SAGRADIS!
É!
MAS FIQUEI COM PENA DO FARAÓ! EU SEI O QUANTO NOSSOS PAIS PODEM METER A GENTE EM ENCRENCAS!
GRUNF! FILHO DE UM BURRIS!
PARABÉNS, LEITOR! VOCÊ CHEGOU AO...
FIM

Editora Abril Jovem
Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Diretoria: Roberto Civita, Richard Civita, Raymond Cohen, Ângelo Rossi, Ike Zarmati

Diretor-Superintendente: Ike Zarmati

ESPECIAL RPG O JOGO EM QUADRINHOS

AS AVENTURAS DOS TRAPALHÕES

N.º 02

Diretor-Gerente: Fabio Mendia

Diretora Editorial: Elizabeth De Fiore

REDAÇÃO
Diretor: Júlio de Andrade Filho
Diretor Adjunto: Primaggio Mantovi
Editor: Osni Lopes
Revisores: Claudio A. B. Teixeira, Conceição A. Lourenço
Coordenadora de Produção: Sônia Regina Dongo de Souza
Argumentista: Gérson L. B. Teixeira
Desenhistas: Gustavo Machado e Watson Portela (quadrinhos), Napoleão Figueiredo (capas)
Arte-Finalista: Jaime Podavin
Colorista: Cleusa M. C. Acosta
Assistentes de Arte: Fernando B. Arcon e Noriatsu Yoshikawa
Atendimento ao Leitor: Fabiano Rodrigues
Coordenadora do Arquivo Editorial: Marta Guerreiro Fiasco

COMERCIAL
Diretor: Sérgio Fernandes dos Santos
Gerente de Produto: Joaquim Celestino
Analista de Circulação: Cecília de Oliveira

PUBLICIDADE
D·retor: Newton Fioratti
Gerente: Paulo Cassis

DESENVOLVIMENTO E SERVIÇOS DE MARKETING
Diretor: Georges Keramidas
Gerente de Promoções e Propaganda: Maria Luiza Volponi
Supervisor de Promoções: Marcos V. G. Cavaliere

ADMINISTRAÇÃO & FINANÇAS
Diretor: Joares Ramos Barbosa

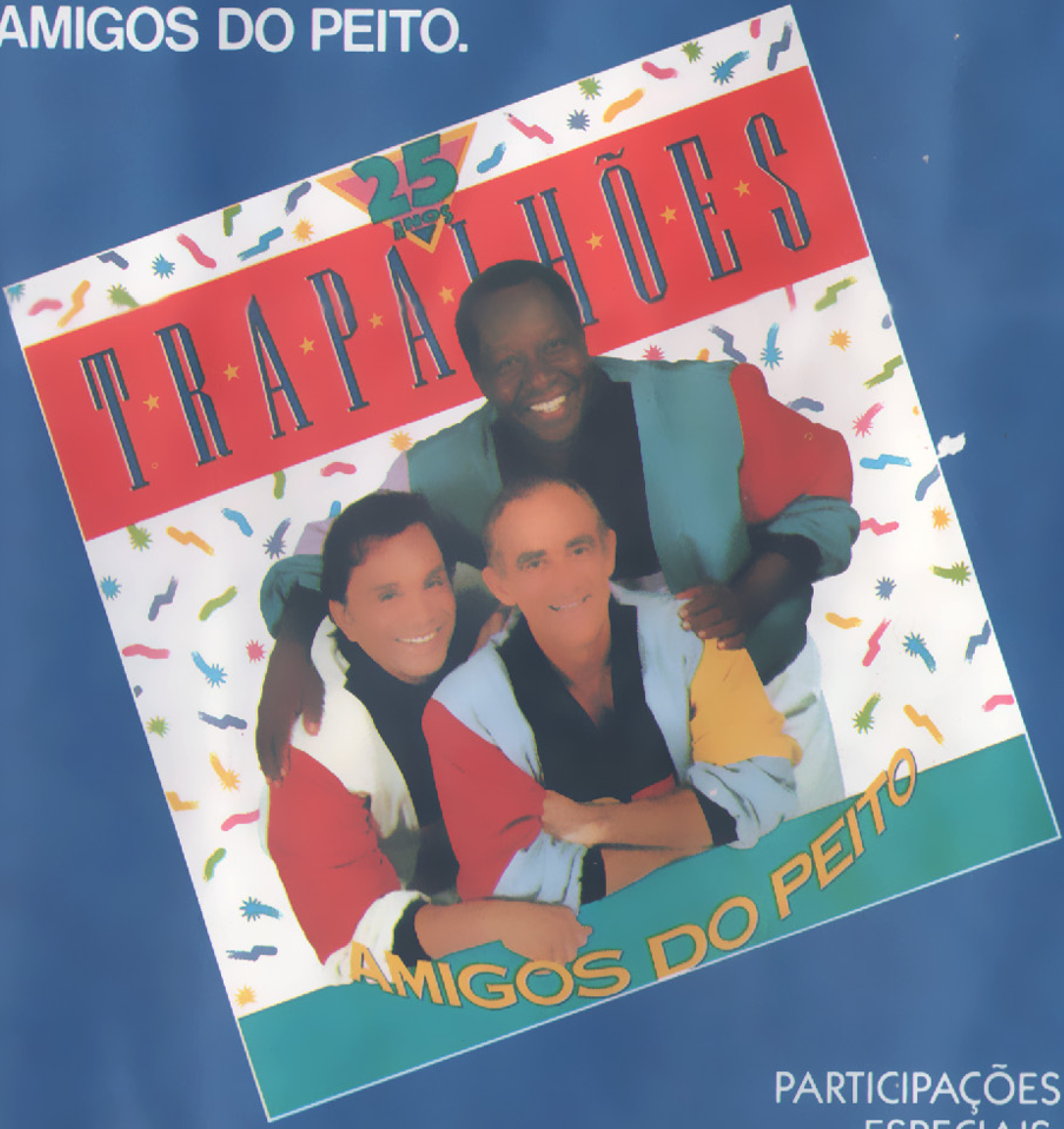
Diretor Responsável: S. Fukumoto

RPG n.º 2 é uma edição especial de As Aventuras dos Trapalhões n.º 44 da Editora Abril Jovem S.A. **São Paulo - Redação, Publicidade, Administração e Correspondência**: R. Bela Cintra, 299, Cerqueira César, CEP 01415-000, Caixa Postal 14110, Tel.: (011) 257-0999. Telex: (011) 22115. Telegramas: Editabril. Ninguém está credenciado a angariar assinaturas. Se for procurado por alguém, denuncie-o às autoridades locais. **Números atrasados**: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor Abril de sua cidade. Pelo correio, escreva para: DINAP S/A - Distribuidora Nacional das Publicações S/A - Osasco/SP - Caixa Postal n.º 2505 - CEP 06053-990 - tel.: (011) 268-2522 - ramal 213. Na Grande São Paulo, você deve recorrer ao seu jornaleiro. Atendemos as seis últimas edições até o final do estoque. **Distribuidor em Portugal**: Distribuidora Jardim de Publicações Lda, Quinta Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685, C.. marate, Lisboa. Agosto/93.
© 1993 Os Trapalhões * Cesar Sandoval. Todos os direitos reservados.
Serviço ao assinante: tel.:(011)823-9222

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

NÃO PERCA O NOVO DISCO DOS TRAPALHÕES!

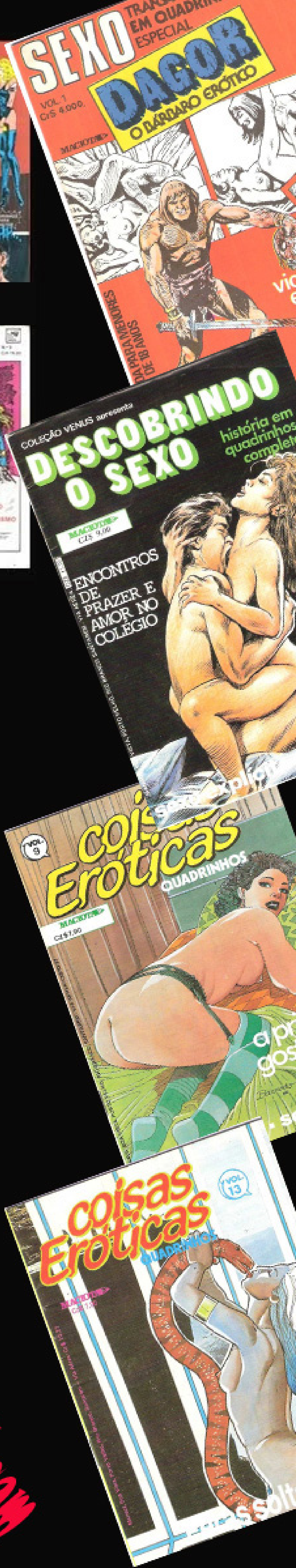
NO DIA DAS CRIANÇAS, CANTE COM SEUS AMIGOS DO PEITO.



PARTICIPAÇÕES ESPECIAIS:

PATRÍCIA
DUDA LITTLE
JORGE LAFFOND

EM CD/K7/LP
Sony Music



OS MELHORES QUADRINHOS NACIONAIS
DE TEMÁTICA ERÓTICA AGORA ESTARÃO
REUNIDOS EM UM SÓ ENDEREÇO.

www.erosquadrinhosbrazukas.blogspot.com

PROJETO GRAFIPAR

Este projeto de scans tem por objetivo escanear e compartilhar os quadrinhos publicados pela editora Grafipar da década de 80 e quem quiser colaborar entre em contato comigo.

http://projetografipar.blogspot.com

informações: romulorangel@bol.com.br

QUADRINHOS BRAZUKAS

www.quadrinhosbrazukas.blogspot.com

O endereço certo para baixar quadrinhos nacionais digitalizados com a maior qualidade possível. Um retorno para a época onde se podia comprar quadrinhos feitos no Brasil por brasileiros.

QUADRINHOS BRAZUKAS